Spiel Box

Nr. 5, Okt./Nov. 1985 Das Magazin zum Spielen DM 7,–

PREISRÄTSEL

Als uns neulich ein Briefmarken sammelnder Freund die neuesten Errungenschaften seiner Motivsammlung präsentierte, war mit einem Gedankenblitz diese Knobelei geboren. Auch wer mit Sport nicht allzuviel im Sinn hat, sollte doch herausfinden können, welches der sieben Motive sich nicht sinnvoll in die Ordnung der sechs anderen fügt. Neben der naheliegenden Lösung gibt es übrigens eine zweite, die wir auch als „richtig" werten wollen. Verlost werden drei wertvolle Go-Spiele. Einsendeschluß: 26. 10. 85

Schachvarianten:
Familie mit großer Verwandtschaft

Bildschirmtext:
Jetzt ist auch die SpielBox dabei- *50 111 05# !

Ausgegraben:
Aktuelles von alten Ägyptern

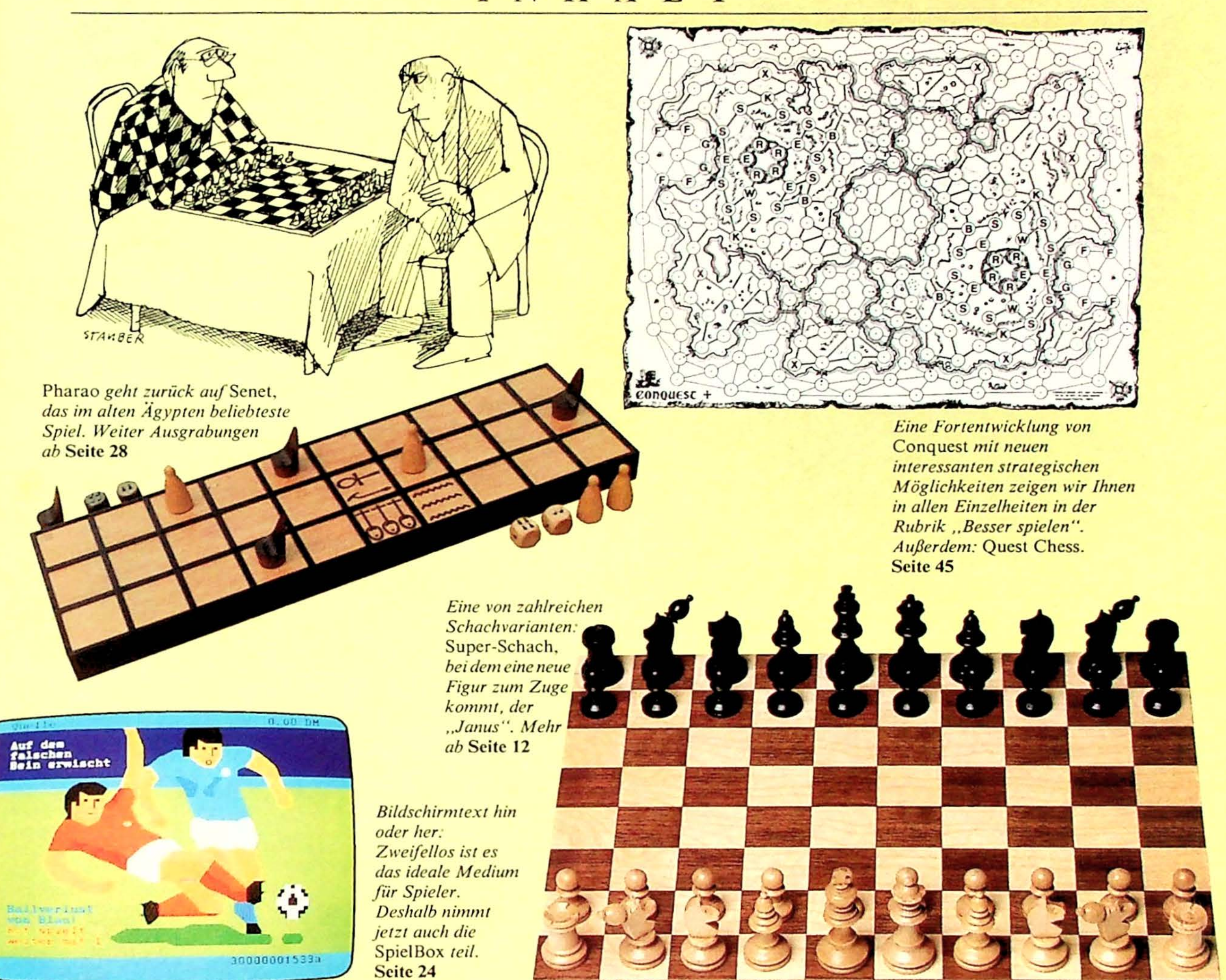
Und:
Bücher, Rätsel, Besser spielen...

Die Markenordnung hat Prinzip, und doch fällt eine durch das Sieb !

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

bfr 153, dkr 28, FF 21,50, lfr 170, öS 60, sfr 7,–

INHALT



Pharao *geht zurück auf* Senet, *das im alten Ägypten beliebteste Spiel. Weiter Ausgrabungen ab* **Seite 28**

Eine Fortentwicklung von Conquest *mit neuen interessanten strategischen Möglichkeiten zeigen wir Ihnen in allen Einzelheiten in der Rubrik „Besser spielen". Außerdem:* Quest Chess. **Seite 45**

Eine von zahlreichen Schachvarianten: Super-Schach, *bei dem eine neue Figur zum Zuge kommt, der „Janus". Mehr ab* **Seite 12**

Bildschirmtext hin oder her: Zweifellos ist es das ideale Medium für Spieler. Deshalb nimmt jetzt auch die SpielBox *teil.* **Seite 24**


ORAKEL
Keiner weiß mehr.
Eine Spielidee, die immer mehr Freunde gewinnt
ORAKEL macht quizbegierig. Es läßt sich überall spielen. Es ist als Solovergnügen so kurzweilig wie als Partyspaß. Es paßt in jede Tasche und zu jeder Lebenslage. Es ist Buch oder Kartenspiel, ganz wie Sie möchten. Und so wird es gespielt: Ein Spieler liest das Frage-Stichwort einer Karte vor. Sein Mitspieler entscheidet, ob er die leichte, mittelschwere oder schwere Frage beantworten will. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte. Wer richtig antwortet, fragt weiter, bis er eine falsche Antwort gibt. Dann kommt der nächste Spieler mit Fragen dran. Das Schöne an ORAKEL, man bestimmt die Spieldauer selbst. Also kein langweiliges Endlosspiel! Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Acht Titel sind bereits erschienen, die Reihe wird fortgesetzt.
Schneider-Spiel
Bayern
Best.-Nr. 9094
Film & Fernsehen
Best.-Nr. 9097
Musicbox
Best.-Nr. 9095
Kenner & Schlemmer
Best.-Nr. 9096
Sport, Sport, Sport
Best.-Nr. 9104
Lieferbar September '85
Bundesrepublik
Best.-Nr. 9106
Lieferbar September '85
Pferd und Reiter
Best.-Nr. 9099
Lieferbar September '85
Österreich
Best.-Nr. 9105
Lieferbar September '85

Vorspiel

Spielertage im Aufwind

Wenn dieses Heft erscheint, haben die 3. Deutschen Spielertage in Essen gerade begonnen. Die größte Veranstaltung dieser Art in Europa sicherlich, vielleicht sogar auf der ganzen Welt.

In diesem Jahr sind die Spielertage noch größer, noch breiter angelegt als bisher, eines ist jedoch geblieben: Die Spielertage sind eine Veranstaltung für Spieler, es darf und wird keine Messe für Spielefirmen werden.

An insgesamt fünf Tagen haben Spielbegeisterte die Möglichkeit, sich über das aktuelle Angebot zu informieren, andere Spielinteressierte kennenzulernen und natürlich selber neue und unbekannte Spiele auszuprobieren. In diesem Jahr, so haben wir noch vor den Spielertagen erfahren, wird es in Essen auch diverse Neuheiten auf dem Spielesektor zu sehen geben.

Es ist viel darüber diskutiert worden, ob das Konzept so einer bundesweiten Veranstaltung richtig sei, ob nicht regionale Spielertage eigentlich dem Bedürfnis der Spieleinteressierten näherkämen. Nun, neben dieser großen Veranstaltung mit überregionalem Charakter gibt es in diesem Jahr zum ersten Mal auch kleinere Spielertage in Niedersachsen und Berlin. Damit, so glauben wir, kommen wir dem Wunsch vieler Spieler nach Veranstaltungen, auf denen man auch Gleichgesinnte aus seiner Gegend kennenlernen kann, ein ganzes Stück entgegen.

Näheres zu den Spielertagen in Essen sowie den Regionalveranstaltungen finden Sie im vorliegenden Heft. Und wer weder nach Essen kommen noch die Spielertage in Niedersachsen und Berlin besuchen kann, braucht nicht traurig zu sein; auch das vorliegende Heft bietet viel Neues und Interessantes.

Daß das Interesse an diesem Freizeitbereich ständig steigt, sehen wir nicht zuletzt aus der rekordgroßen Anzahl von Anmeldungen zu den von der *SpielBox* veranstalteten Spielertagen. Wir wünschen sowohl beim Blättern im Heft wie beim Besuch der Veranstaltungen viel Vergnügen.

Helmut Steuer



Anfragen

Als ich noch ein Junge war, hatte unsere Familie ein *Rendita*-Spiel. Das beschäftigte uns gewöhnlich tagelang, weil wir Kredite, Schulden und Gewinne häuften in astronomische Summen. Jedenfalls waren sie damals für mich als Kind astronomisch. *Rendita* ist/war vom Spielprinzip her ähnlich aufgebaut wie Monopoly, aber ganz erheblich raffinierter.

Seit Jahren denke ich immer wieder einmal daran, das Spiel selbst nachzuzeichnen. Das Gedächtnis macht aber leider zwar im großen Schema, jedoch nicht in allen so netten Details mit. Und die waren eben, wie bei allen guten Spielen, das Salz in der Suppe.

Hat jemand so ein Spiel? Ich gäbe einiges darum, wenn ich wieder eines bekommen könnte.

Vor einiger Zeit habe ich auch selbst ein Spiel erfunden, das meine Freunde mit großem Genuß mit mir spielen. Rund 150 Mark habe ich mir die Anfertigung durch den Schreiner kosten lassen. Industriell wäre es sicher für ein Drittel herzustellen. Das Spiel heißt *Cherchez la princesse* oder auf Deutsch: „Natürlich sind wieder alle hinter derselben Frau her!" Auf einem dreidimensionalen (!) Spielfeld sind auf einer bestimmten Anzahl quadratischer Felder an den Ecken jeweils Feldlager zu sehen. Es können maximal vier, minimal drei Spieler mitspielen. Zwei sind zu wenig. Das Gerangel macht's erst interessant. Aufgabe der Spieler ist es, ihren jeweiligen König zur Prinzessin zu bringen. Wer will, kann sich bei mir informieren (zum Beispiel komplette Regel etc. gegen ein „Rendita". Na, ist das ein Angebot?).

Aber wehe demjenigen (Verlag oder wer auch immer), der mir auch nur die Idee klaut. Der kann was erleben. Über das diesbezüglich geltende Recht bin ich ein bißchen informiert. Habe jeden Tag damit beruflich zu tun.

Ulrich Heinold
Hofäckerstraße 5
7880 Bad Säckingen

Kürzlich habe ich auf einem Flohmarkt ein offensichtlich älteres Spiel namens *Salta* erstanden. Leider ist die Spielregel (in altdeutsch) fast unleserlich. Wissen Sie, wo ich eine vollständige Spielanleitung erhalten kann, und können Sie mir etwas über Entstehung und Ursprung des Spiels mitteilen?

Ralf Michaelsen
Lassallestraße 24
2100 Hamburg 90

Wir geben die Fragen an unsere Leser weiter! Vielleicht kann jemand helfen? RED.

Vor einigen Tagen habe ich das erste Mal eine Ausgabe der *SpielBox* in die Hände bekommen und muß sagen, sie gefällt mir recht gut. In einem Artikel berichten Sie über die Edition Perlhuhn. Sie berichten, daß die Spiele nur im Eigenversand vertrieben werden, erwähnen aber keine Adresse. Darf ich Sie deswegen nun um die Angabe einer Versandadresse bitten, oder sind Sie so freundlich und geben meine Bitte um Information an die Edition Perlhuhn weiter.

Martin Liebermann
7800 Freiburg

Die Adresse der Edition Perlhuhn lautet: Am Goldgraben 22, 3400 Göttingen. Wir sind bemüht, bei den jeweiligen Artikeln auch die Adressen der Spielehersteller zu nennen. Diese Anfrage gibt uns aber auch Gelegenheit für einen Tip, wie Sie sich die leidige Adressensucherei erleichtern können. Soeben ist nämlich die neueste Auflage unseres Taschenbuchs „Spiel '86" erschienen. Es enthält alle Spielehersteller- und Versandadressen und darüber hinaus alles, was mit spielen zu tun hat (siehe Seite 20 in diesem Heft). RED.

Soma-Klotz

Ich habe soeben Eure neueste *SpielBox* bekommen und finde sie ganz prima! Die Berichte über die Computer-Spiele halte ich jedoch für überflüssig, da es für diesen Sektor genügend eigene Fachzeitschriften gibt. Gut finde ich die Spielbesprechungen und besonders die Beschreibungen der Spiele aus den Verlagen Piatnik und Carlit, denn von diesen Verlagen erfährt man hier ja sonst so gut wie gar nichts.

Eure Spielbeilage (Würfel für alle!) ist ja wohl was für Bastler; ich bin da nicht so begabt und habe mir deshalb den Würfel aus einfarbigen Holzteilen (= Soma-Klotz) bei ABRA-Spiele Köln bestellt. Der Soma-Klotz ist dort zwar nicht im offiziellen Programm (siehe Prospekt Nr. 1) für Deutschland, man kann ihn jedoch trotzdem aus dem farbigen Gesamtkatalog (ca. 70 Spiele, Unkostenbeitrag 8,— DM) bestellen. (ABRA-Auslieferung, Lohmühlenstraße 20, 5000 Köln 80)

Eva Snyders
5000 Köln 91

Noch eine Fabrik

Mit großem Interesse habe ich Ihren Bericht über Heinz H. Lorenz in der *SpielBox* Nr. 3 gelesen.

Nachdem ich seit 1936 bei der Firma Schowanek tätig war, wird es Sie sicher interessieren, daß diese Firma bereits im Jahre 1927 in Albrechtsdorf (ČSSR) Spieleteile wie Halmakegel, Würfel etc. für die ganze Welt hergestellt hat.

Bedingt durch die Kriegswirren wurde der Betrieb von Herrn Schowanek am 13. 4. 1949 in Piding wieder neu aufgebaut, und mit der Produktion von Spielteilen aus Holz, Holzspielwaren und Holzperlen wurde wieder begonnen. Diese Artikel werden bis zum heutigen Tag in die ganze Welt ausgeliefert.

Im Jahre 1932 erschien bereits ein farbiger, prächtig ausgestatteter Spielwarenkatalog.

Am 4. 7. 1939 wurde von Herrn Schowanek u. a. „eine mehrspindelige Maschine zum Ausbohren, Formdrehen und Abscheren von Holzwaren, insbesondere Holzperlen von Holzstäben" patentiert und am 1. 2. 1949 wurde das „Verfahren zum Schleifen und Polieren der Oberflächen von Körpern aus Holz in Trommeln" patentiert.

Weitere Patente wurden z. B. am 24. 9. 1959 angemeldet: „Verfahren und Vorrichtung zum automatischen Beprägen von Spielwürfeln", und am 29. 4. 1954 wurde ein „Verfahren und Vorrichtung zum automatischen Aufbringen von verschiedenen Zeichen auf Plättchen", z. B. für Scrabble-Plättchen, angemeldet usw. usw.

Heinz Pörner
Piding

Versandprobleme

Bei der letzten *SpielBox* hat es offenbar Versandprobleme gegeben: Ich habe sie nämlich nicht erhalten und warte sehnlichst darauf. Liebe SpielBoxer, könnt Ihr mir die Ausgabe noch zusenden und dafür sorgen, daß ich meine Hefte künftig wieder zuverlässig erhalte? Bis zum Wiedersehen in Essen herzliche Grüße.
Jens Reeplichter
5800 Hagen i/W

Die SpielBox *stellt seit Mitte Juli ihre EDV auf das zur Zeit modernste System um, das es für Verlage gibt. Im Speicher und auf dem Bildschirm ist alles in Ordnung, auf dem Weg zum Rechenzentrum aber verschwindet immer wieder die eine oder andere Adresse auf unerklärliche Weise. Die Fachleute der Software-Firma und jene der DATEV raufen sich die Haare. Wir hoffen, daß diese Ausgabe zuverlässig ausgeliefert wird. Wer dennoch sein Heft nicht erhalten hat, melde sich bitte. Wir prüfen dann den Vorgang und schicken das Heft gesondert zu. RED.*

Grand Prix

Im Auftrag des Clubs für Fantasy- und Simulationsspiele e. V. (CFS) muß ich Ihnen leider diesen Brief schreiben.

In Heft 4/85 weisen Sie unter dem Motto „Die Inflation der Spielepreise geht weiter!?" auf die Wahl des besten Rollenspiel-Abenteuers hin, das der CFS e. V. in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift „Spielwelt" wählen läßt. Hier hat die *SpielBox*, die übrigens selber Spielepreise verleiht, aber wohl ein Eigentor geschossen! So neu ist unser Preis nämlich gar nicht, wurde doch in *SpielBox* 1/85 bereits darüber berichtet. Tatsache ist, daß es sich bei diesem Preis um den ersten handelt, der in Deutschland auf dem Sektor „Rollenspiele" ins Leben gerufen wurde. Und was spricht eigentlich dagegen, daß die ständig wachsende Gruppe von Rollenspiel-Fans durch eine herstellerunabhängige (!) Umfrage den Firmen mitteilen kann, was ihnen gefällt und was nicht?

Es ist wahr, daß die Ankündigung dieses Preises dazu geführt hat, daß von interessierter Seite schnell einige weitere Fantasy-Preise geschaffen wurden. Aber das können wir von CFS/Spielwelt frei nach Alex Randolph nur als Kompliment auffassen, denn „eine gute Idee erkennt man daran, daß sie von anderen kopiert wird".
Berthold Heß
5100 Aachen

Nicht der Preis für das beste Rollenspiel-Abenteuer wurde von uns kritisiert, sondern die Schwemme der Spielepreise im allgemeinen. Wir glauben, daß dieses Überangebot nicht im Interesse der Spiele-Käufer sein kann. Der Aspekt einer Entscheidungshilfe beim Neukauf eines Spieles geht nämlich vollständig verloren. So und nicht anders waren die Äußerungen in der letzten SpielBox *zu verstehen. Von einer massiven Kritik an der Auszeichnung des besten Rollenspiel-Abenteuers kann schon deshalb nicht die Rede sein, da wir sehr ausführlich über die Ausschreibung berichtet haben. Zum beliebtesten Spiel ist zu sagen: Es handelt sich um eine Leserumfrage, und insofern unterscheidet sich diese Auszeichnung von vielen anderen Preisen. Und: Auch schlechte Angewohnheiten werden oftmals übernommen. Leider. RED.*

Game over!

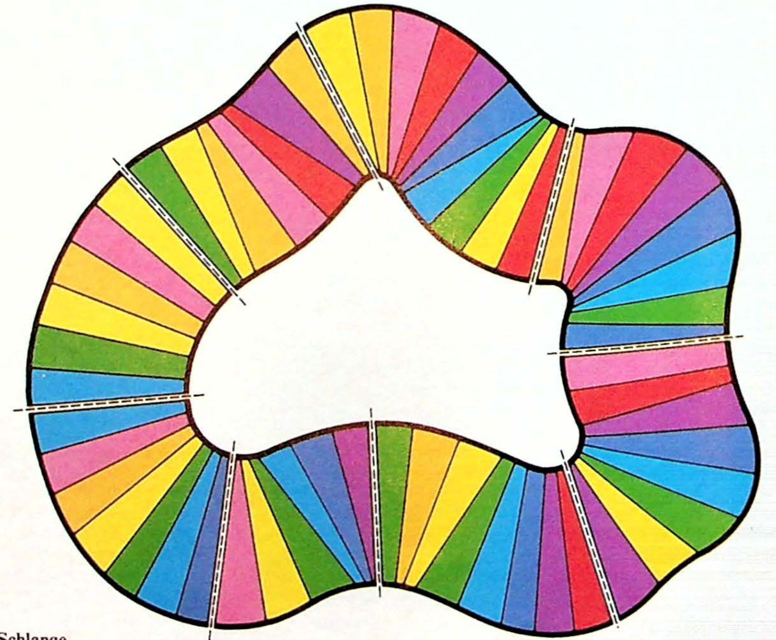
Daß Sie in der neuesten Ausgabe der *SpielBox* von den hunderten auf dem Markt befindlichen Computerspielen ausgerechnet das Spiel *Masters of Time* als empfehlenswert herausstellen, ist mir unverständlich und ärgert mich. Denn nach meinen Erfahrungen ist dieses Spiel schwer spielbar bis unspielbar. Das Spiel ist ja schon seit einigen Monaten erhältlich – konnte aber in den Hitlisten der Computerspiele keinen Platz erringen.

Es dreht sich bei diesem Spiel um Zeitreisen – ein Thema, aus dem ein guter Programmierer ja nun wirklich etwas Tolles hätte machen können.

Man sitzt also im Cockpit der Zeitmaschine, vor sich ein schachbrettartiges Feld, im Hintergrund Berge. Dann erscheinen ständig von oben nach unten sich bewegende Quadrate, sogenannte „Zeitwächter", denen es auszuweichen gilt, denn bei einem Zusammenstoß mit einem Zeitwächter geht „Energie" verloren. Diese Energie ist sehr schnell auf Null herunter, es erscheint die Meldung „Game over!" – und man darf von vorn anfangen.

Vor lauter Ausweichen vor den Zeitwächtern kommt man gar nicht dazu, seine eigentliche Aufgabe zu erfüllen, nämlich „Objekte zu dekodieren", wie es so schön heißt. Diese Objekte sind flakkernde kleine Farbflecken, die sich blitzschnell über den Bildschirm bewegen; man kann sie kaum mit dem Auge wahrnehmen. Und selbst wenn es einem gelungen ist, ein Objekt zwischen die Sensoren der Zeitmaschine zu bekommen, dann schlüpft es auch noch wieder heraus und verschwindet.

Mir ist es bisher nur ein einziges Mal gelungen, ein Objekt zu „dekodieren". Von der zusätzlich vorhandenen Möglichkeit, selbst „Zeithologramme" zu editieren, macht man schon von vornherein keinen Gebrauch. Denn wozu soll dies nützlich sein, wenn man diese Zeithologramme während des Spielverlaufs ja doch niemals zu sehen bekommt?
Wilfried Schulze, 7750 Konstanz



Schlange
Übertragen Sie dieses Zusammenlegspiel (falls Ihnen die Seite zu schade ist) und schneiden Sie es am inneren und äußeren Rand aus. Zerschneiden Sie es dann an den markierten Stellen in acht Teile. Vermischen Sie die Teile. Versuchen Sie nun, die Teile wieder zu der ursprünglichen Form zusammenzulegen. Ihnen werden viele Schlangen gelingen, aber es ist um einiges schwieriger, die Teile so zu legen, daß sich die Schlange in den Schwanz beißt. Herumprobieren kostet viel Zeit. Man sollte daher seinen Kopf einmal etwas anstrengen. Noch ein Tip: Jedes der Teile der Schlange birgt den Schlüssel zur Lösung. (Aus: Ivan Moscovich „Geometrie als Spiel", Otto Maier Verlag, Ravensburg)

Wir sorgen für die Zukunftssicherung junger Menschen:

VOLKSFÜRSORGE-INFORMATION

START-PROGRAMM



Die Volksfürsorge schließt gezielt die speziellen Versorgungslücken bei jungen Leuten.

Zeitgemäßer Versicherungsschutz mit umfangreichen und überzeugenden Leistungen.

Das Volksfürsorge-Start-Programm bietet:

- *Schutz bei Berufs- und Erwerbsunfähigkeit und gleichzeitige Kapitalbildung.*
- *Auch bei Unfällen mit Invalidität sofortige Sicherheit rund um die Uhr.*
- *Zusätzliche Sicherheit für die junge Familie.*

Vorbildliche Sicherheit.

Diese 3 Vorteile machen die Zukunftssicherung junger Menschen und Familien immer wertvoller:

Dynamisch wachsender Versicherungsschutz.

Überschußbeteiligung.

Zu jeder Zeit der richtige Versicherungsschutz.

Sprechen Sie mit einem unserer 35.000 Mitarbeiter.

Keine Sorge –

Volksfürsorge

Wir haben für alles eine Lösung

Gutschein

Sb

- ☐ für Informationsmaterial zum Start-Programm,
- ☐ über die gesamte Volksfürsorge-Angebotspalette,
- ☐ für eine kostenlose und unverbindliche Beratung.

Name: ______________________ Alter: ______

Straße: ______________________

PLZ: ______ Ort: ______________________

Gutschein auf frankierte Postkarte kleben und senden an:
Volksfürsorge, Postfach 10 64 20, 2000 Hamburg 1, Abtlg. zva.

5 TAGE SPIELSPASS IN ESSEN



Die schreckliche Einsamkeit eines Spielers, der nicht nach Essen ging!

In diesem Jahr hat sich der September zum Hauptmonat der Spiele und der Spieler entwickelt. Höhepunkt sind ohne allen Zweifel die von der *SpielBox* zum dritten Mal veranstalteten *Deutschen Spielertage* in Essen, die vom 25. bis 29. September durchgeführt werden. 108 Aussteller zeigen ihre Spiele, lassen mit ihnen spielen und stellen sich der Kritik der Fachwelt und des Publikums. Erfreulich ist dabei, daß nicht nur die großen und renommierten Firmen in Essen teilnehmen, sondern in der Mehrzahl Klein- und Kleinstproduzenten. Sie sehen in den *Deutschen Spielertagen* ihre große Chance, bekannt zu werden, Kontakte zu knüpfen, mit Händlern wie Herstellern zu sprechen, Journalisten auf ihre Produkte aufmerksam zu machen, sich der Kritik des Publikums zu stellen. Der Verlauf der vorangegangenen Spielertage hat gezeigt, daß diese Hoffnungen berechtigt sind.

Aber auch die großen Firmen versprechen sich von Essen einiges: natürlich einen engen Kontakt mit dem Verbraucher, vor allem aber die schnelle und erfolgreiche Präsentation ihrer Spiele in Presse, Rundfunk und Fernsehen. Bereits die Vorberichterstattung zu den diesjährigen Spielertage hat einen wichtigen Beitrag zur Erfüllung dieser Aufgabe übernommen; die Anmeldungen aus Presse, Funk und Fernsehen vor Beginn der Veranstaltung versprechen jedoch in diesem Jahr einen „Presserummel" während der Spielertage, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Die *Deutschen Spielertage '85* sind die große Mediendrehscheibe für Spiele in diesem Herbst. Und das gilt besonders für die Neuheiten, die in Essen vorgestellt werden und ihre Käufer suchen.

Neben den beiden Programmtagen für Kinder und Jugendliche sowie für Senioren, die zu Beginn der Spielertage angeboten werden, ist die Herausgabe dieser neuen Spiele aus Anlaß von Essen die herausragende Nachricht der fünf Spielertage. Hier zeichnet sich bei den Spieleherstellern eine Terminumschichtung vom Frühjahr auf den Herbst ab, die geeignet scheint, dem für Spiele gefürchteten Sommerloch von der Produktionsseite aus zu Leibe zu rücken. Denn: liegen in Nürnberg zur Internationalen Spielwarenmesse im Februar ausreichend gefertigte Stückzahlen neuer Spiele handelsbereit in den Lagern – und das nicht nur bei den großen Firmen, sondern auch den mittleren und kleinen –, dann kann der Handel sich nicht mehr auf das traditionelle Argument zurückziehen, er könne sich im Sommer schon deswegen nicht auf den Verkauf von Spielen konzentrieren, weil diese Spiele in der Regel erst zum Weihnachtsgeschäft rechtzeitig produziert vorlägen. Er müßte statt dessen in Nürnberg ordern und dann auch sofort verkaufen. Unterstützen ihn dann die Hersteller in den Sommermonaten mit neuen Verkaufs- und Marketingstrategien, sollte das Sommerloch für Spiele bald der Vergangenheit angehören. Spiele sind nämlich für eine stetig wachsende Anzahl von Bürgern das ganze Jahr über interessant, und nicht erst zu Weihnachten.

Die fünf Tage Spielspaß in Essen, zu denen in diesem Jahr mehr als 30 000 Besucher erwartet werden, könnten also, wenn diese hier skizzierte Entwicklung sich

„Die steil ansteigenden Besucher- und Ausstellerzahlen der Deutschen Spielertage beweisen, daß sich auch hier ein neues Strukturelement der Spieleszene durchgesetzt hat."

bestätigt, zu mehr werden als nur zu einer Woche Spielvergnügen. Sie wären vielmehr der Dreh- und Angelpunkt einer neuen Struktur der Spieleszene. Um die volle Bedeutung einer solchen Annahme zu unterstreichen, sind hier zwei Ereignisse zu erwähnen, die ebenfalls im September – genau zwei Wochen vor den *Deutschen Spielertagen* – stattgefunden haben. Das waren am 6. September in der Essener Volkshochschule die diesjährige Verleihung des *Kritikerpreises Spiel des Jahres* (Ergebnisse siehe Spielwelt), und das war am 7. und 8. September das *4. Göttinger Autorentreffen,* zu dem 45 Spieleautoren – anerkannte wie taufrische mit ihren Prototypen – gekommen waren. Ohne diese beiden Ereignisse hätten die *Deutschen Spielertage* vielleicht nur den halben Wert. Das soll begründet werden.

Der seit 1978 existierende Preis *Spiel des Jahres* – in Herstellerkreisen respektvoll „die 2,5-Millionen-Mark-Entscheidung" genannt – war und ist das erste Element einer neuen Struktur der Spieleszene. Der Preis entscheidet nämlich durch seine Jury unabhängig von allen Interessengruppen darüber – nicht zuletzt durch die in diesem Jahr erstmals veröffentlichte Bestenliste –, daß aus dem großen Angebot von Spielen die empfehlenswertesten genannt und veröffentlicht werden. Er sorgt damit *für* und zwingt Hersteller wie Handel *zur* Qualität. Sicherlich sind die Entscheidungen der Kritikerjury nicht immer unumstritten, auch in diesem Jahr nicht, aber eines läßt sich eindeutig und zu Recht feststellen: noch nie ist ein schlechtes Spiel mit dem Preis ausgezeichnet worden. Das *Spiel des Jahres* war und ist immer ein hervorragendes Spiel gewesen. Auch 1985. Damit trägt dieser, wie er sich selbst nennt, „kleinste deutsche Kulturpreis" zur qualitativen Orientierung des Verbrauchers angesichts eines oft unüberschaubaren Angebotes bei. Die bangevolle Erwartung unter den Spieleherstellern, wer jedes Jahr den Preis erhält, bekräftigt diese Feststellung nur. Der Preis ist, kurz gesagt, etwas wert.

Die Spieleszene aber würde dennoch mittelfristig verarmen und keine guten Spiele mehr hervorbringen, wenn es nicht Spieleautoren gäbe, die immer wieder neue Spiele entwickeln. Dafür gibt es keine Schulen und keine Ausbildung. Dazu braucht man Mut, sicherlich Sachkenntnis, besonders aber Erfahrungsaustausch, sachliche Kritik und den Rat jener, die sich der gleichen Aufgabe widmen. Das um so mehr, als Spieleautoren – von wenigen Ausnahmen abgesehen – von den Ergebnissen dieser Arbeit nicht leben, sondern einem normalen Brotberuf nachgehen. Da tut gegenseitige Information besonders not. Es ist schon verwunderlich, daß das erste *Göttinger Autorentreffen* erst im Januar 1983 stattfand – ausgedacht und einberufen von dem wohl eigenwilligsten deutschen Spieleautor, dem Betreiber der *Edition Perlhuhn* in Göttingen, Reinhold Wittig. Der Erfolg gibt ihm recht, und dieser Erfolg besteht darin, daß sich zwischen Nachwuchsautor und Hersteller eine neue Instanz zu schieben beginnt: das Autorentreffen und der Gesprächskontakt unter „Kollegen". Das bedeutet konkrete Nachwuchsförderung und Qualitätsschulung auf eine ganz unverkrampfte Weise. Von den rund 50 in diesem Jahr neu vorgestellten Spielen gab es in der Göttinger Stadthalle bestimmt 20 Spiele, die Beachtung verdienten. Reinhold Wittig: „Die Qualität und das Niveau der Autorentreffen steigen von Mal zu Mal an." Die Verleihung des *Göttinger Spatzen,* ein von Wittig gestifteter Förderpreis für einen Spieleautor, der diesmal an Johann Rüttinger („Die drei Magier"/Noris) ging, verleiht dem Workshop eine zusätzliche Bedeutung. Es ist beachtlich, welche kreative Schaffensfreude durch das *Göttinger Autorentreffen* ausgelöst worden ist.

Die Qualitätskontrolle des Kritikerpreises *Spiel des Jahres* und die Nachwuchsförderung des *Göttinger Autorentreffens* werden



durch die Informationsarbeit der *SpielBox* sowie durch die von ihr veranstalteten *Deutschen Spielertage* in Essen wirkungsvoll ergänzt. Hier nämlich wird die direkte Kommunikation zwischen Spieleherstellern, Spieleautoren sowie den von ihnen produzierten Spielen einerseits und den daran interessierten Verbrauchern andererseits geschaffen. Die seit 1983 steil ansteigenden Besucher- und Ausstellerzahlen der *Deutschen Spielertage* beweisen, daß sich damit auch hier ein neues Strukturelement der Spieleszene durchgesetzt hat, wie es vor wenigen Jahren noch niemand für möglich gehalten hat.

Bis dahin gab es, was Spiele angeht, lediglich eine Binnenstruktur, die aus der Industrie und dem Handel sowie den ihnen zuzuordnenden Binnenmedien der Fachpresse bestand. Diese Binnenstruktur beschäftigte sich weitgehend und ausschließlich mit sich selbst. Der Kontakt zur Außenwelt erfolgte nur über die Werbung vorwiegend vor Weihnachten. Es fehlte ansonsten das große Gespräch mit der Gesellschaft und den in ihr wirkenden Kräften. Die Öffentlichkeit und die in ihr tätigen Medien wurden außer acht gelassen. Ist es da verwunderlich, daß sich erst ein „Underground" mit allen seinen Merkmalen wie hektographierten Zeitschriften und oft haßerfüllter Zirkelpolitik etablieren mußte, um eine Trendwende vorbereiten zu helfen? Bemerkenswert ist dabei allerdings, daß dieser „Underground" sich überwiegend abseits der alten Strukturen entwickelte, und sich erst seit etwa drei Jahren eine Ankoppelung an die alten Strukturen abzeichnet und diese Strukturen langsam zu verändern beginnt.

Die Spielhersteller haben seit geraumer Zeit begriffen, welche Entwicklungen im Gange sind, und unterstützen sie. Die *Deutschen Spielertage* wären sonst noch nicht einmal denkbar, ebensowenig der Preis *Spiel des Jahres* oder das *Göttinger Autorentreffen.* Wer bis heute abseits steht, ist der Spielwarenfachhandel. Ihn für die neuen Entwicklungen aufzuschließen, ist bisher stets gescheitert. *Friedhelm Merz*

Spiel des Jahres

Nach langen internen Beratungen ist die Entscheidung über den Kritikerpreis „Spiel des Jahres 1985" gefallen und am 6. September in Essen veröffentlicht worden. Das Spiel des Jahres 1985 heißt *Sherlock Holmes Criminal-Cabinet* (Franckh'/Kosmos). Den Sonderpreis „Das schöne Spiel 1985" erhielt zu Recht *Die drei Magier* von Johann Rüttinger (Noris), das in einer glänzenden Ausstattung auf den Markt kommt. Die „Essener Feder", der Preis der Stadt Essen für die beste Spielregel, erhielt *Abenteuer Tierwelt* von Wolfgang und Ursula Kramer (Ravensburger). Allen Preisträgern und Herstellern auch von der *SpielBox* ein herzlicher Glückwunsch!

Die alphabetisch geordnete Bestenliste des Kritikerpreises 1985 umfaßt acht Spiele: *Abilene* (Roland Siegers/Hexagames), *Campus* (Amigo Spiel u. Freizeit), *Cash & Carry* (Hajo Nürnberger/Hanje), *Heimlich & Co.* (W. und U. Kramer/Edition Perlhuhn), *Jago* (Alex Randolph/Spear), *Kuhhandel* (R. Koltze/Ravensburger), *Mister Zero* (dacapo) und *Pin* (Dieter Drkosch/KD-Spiele).

Göttinger Spatz

Am 7. 9. wurde Spieleautor Johann Rüttinger mit dem „Göttinger Spatz", dem 1. Spiele-Autorenpreis ausgezeichnet. Der wurde von der Edition Perlhuhn gestiftet und ist mit 2000 DM dotiert.

SpielBox auf der Buchmesse

Im letzten Jahr wurde die *SpielBox* vermißt, weil sie nicht an der Frankfurter Buchmesse teilnahm. Das merkten wir an den Briefen, man hätte uns gesucht und nicht gefunden, warum wir denn nicht, und bitte wieder im nächsten Jahr. Wir haben uns also entschieden und halten Seite an Seite mit dem Heinrich-Hugendubel-Verlag vom 9. bis 14. Oktober auf der Frankfurter Buchmesse die Fahne der Spielepublizistik hoch. Und zwar in der Halle 5.1 am Stand C 128. Nun bitten wir allerdings auch um regen Besuch und viele Gespräche.

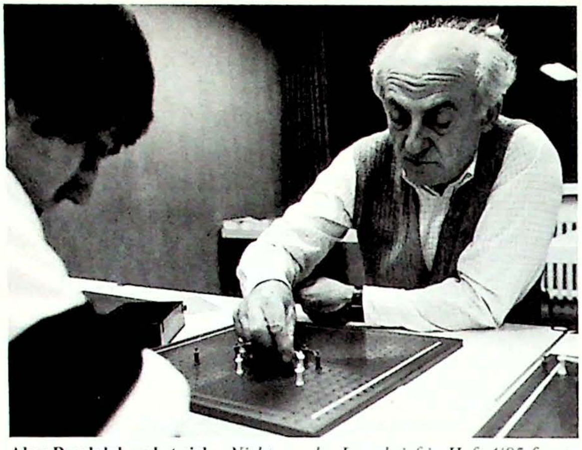


Foto: Markus Merz/SpielBox

Alex Randolph wehrt sich: *Nicht nur der Leserbrief in Heft 4/85 fragte nach, wieso es ein Spiel* Imuri *gegeben habe, das dem bekannten* Twixt *zum Verwechseln ähnlich gewesen sei. Es kamen weitere Leserbriefe, die ähnliches berichteten. Wir wollten es genau wissen und haben unseren* Twixt-*Autor Alex Randolph um eine kurze Stellungnahme gebeten. Hier ist sie:*

„Es kommt erstaunlich oft vor, daß gleiche Dinge gleichzeitig in zwei oder mehreren Versionen unabhängig erfunden werden: im Reich der Wissenschaft, der Technik und ganz merkwürdig oft auch im Reich der Spiele. Es ist ein interessantes Thema, über welches ich gern einmal einen längeren Artikel schreiben möchte.

Im Falle Twixt/Imuri *ist die Sache aber anders. Es ist sehr schwer für mich zu glauben, daß die Ähnlichkeit zwischen* Twixt *und* Imuri *nur ein merkwürdiges und ganz zufälliges Zusammentreffen ist, und das hauptsächlich, weil* Twixt *so viel älter ist. Bei den Spieleexperten wie Martin Gardner und Sid Sackson war mein Twixt schon 1958 bekannt. Auf den Markt kam es jedenfalls in Amerika in der schönen 3M-Ausgabe schon 1962, also viele Jahre vor* Imuri. *Es wurde ein Riesenerfolg, so daß ich fast zehn Jahre hauptsächlich von den Tantiemen sehr angenehm gelebt habe. Dann wurde es in den 60er Jahren in England und Frankreich und höchstwahrscheinlich auch in deutschen Fachgeschäften verkauft. Damals gab es noch keine Spur von* Imuri. *Ich selbst sah zum ersten Mal das Spiel* Imuri *1971, als ich noch in Japan wohnte. Auf einer Europareise besuchte ich Ravensburg, und dort zeigte es mir niemand Geringerer als Erwin Glonnegger, der natürlich mein* Twixt *seit Jahren schon kannte. Ich schrieb der* Imuri-*Firma sofort einen freundlichen Brief, der ohne Antwort blieb, und verfaßte einen Bericht für 3M in Amerika. Das war alles vor vielen Jahren. 1972 erschien* Imuri *in Deutschland, aber nur kurze Zeit später ist es vom Markt verschwunden."*

Arbeitsgruppe Rollenspiel

Wenn nicht alles täuscht, hat nun auch das Rollenspiel seinen bundesweiten und firmenunabhängigen Zusammenschluß. Seit dem 23. Juni 1985 existiert die „Arbeitsgruppe-Rollenspiel-Deutschland" (AGRD), c/o Ralf Haller, Niehler Straße 12, 5000 Köln 1 (Tel.: 0221/724368). Sie hat sich die kritische Auseinandersetzung mit Rollenspielen, die Diskussion von Regelmodifikationen und -ergänzungen sowie die Veranstaltung von Turnieren und Spielleitertreffen zum Ziel gesetzt. Vierteljährlich soll das Clubmagazin „Die Abenteurer" erscheinen.

Frauen im Vormarsch

Was sich auf den Deutschen Spielertagen im letzten Jahr bereits zeigte, dort allerdings besonders für das Familienspiel galt, gilt offenbar mehr und mehr auch für Spezialdisziplinen im Spiel: Die Frauen sind stetig auf dem Vormarsch und das ist überaus erfreulich, weil es den unspielerischen Bierernst der Männer auspendelt. Die letzte Meldung über diesen Trend kam vom Treffen der Rollenspieler in Mainz, das im Juni von der Zeitschrift „Spielwelt" veranstaltet wurde. Dort fiel der große Anteil der Rollenspielerinnen unter den etwa 400 Teilnehmern auf und, daß verschiedene Spielleiterinnen originelle, selbsterdachte Midgard-Abenteuer vorstellten. Man kann nur hoffen, daß sich diese Beobachtung auch anderswo bestätigt. Bleibt anzumerken, daß „Spielwelt" die einzige Spielezeitschrift ist, die mit Elsa Franke eine Verlegerin und Redakteurin an verantwortlicher Position hat.

Tiefgründig?

In unserer Rubrik „Druckfehler und andere Peinlichkeiten" haben wird diesmal eine Panne in der letzten Ausgabe der *SpielBox* zu bedauern, die wir aber ungern im Schubfach der ordinären Fälle abgelegt wissen möchten. Es handelt sich vielmehr um eine beziehungsreiche, möglicherweise tiefgründige: Mit großer Hartnäckigkeit nämlich wurde – von wem auch immer – in der Besprechung des Spiels *Abenteuer Tierwelt* der Name dieses schönen Ravensburger-Produkts in *Abenteuer Spielwelt* abgeändert ...

Goldener Pöppel

Zum siebtenmal verleiht die Amateur-Zeitschrift *Die Pöppel-Revue* den Goldenen Pöppel. Dieser Preis wird für das bei den Lesern beliebteste Spiel ausgesetzt. Doch auch *SpielBox*-Leser können sich noch an der Wahl beteiligen. Ihr Lieblingsspiel kann ein neues oder altes, ein deutsches oder ausländisches Spiel sein. Einzige Bedingung: Nennen Sie bitte keine traditionellen Spiele wie *Schach, Skat* etc., sondern ein Autorenspiel, ein Spiel also, das sich ein Spieleautor ausgedacht hat. Sie können bis zu fünf unterschiedliche Titel angeben. Da hin und wieder verschiedene Spiele den gleichen Namen tragen, nennen Sie bitte auch die Herstellerfirma.

Unter allen Einsendern verlost die *Pöppel-Revue* Spiele im Wert von einigen Hundert Mark. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Ihre Postkarte muß bis zum 9. November 1985 an folgende Adresse geschickt werden: Die Pöppel-Revue, Stichwort: Pöppel '85, Schäferkampsweg 27, D-2359 Henstedt-Ulzburg 3.

Die neue Bahn

Herzlich willkommen an Bord des IC 85.

Ich bin ein neuer Service der Bahn. Sie finden mich an Bord des neuen Intercity. Und im Namen des gesamten Zugbegleitteams heiße ich Sie herzlich willkommen. Wir helfen Ihnen beim Ein- und Aussteigen mit dem Gepäck, zeigen Ihnen Ihren reservierten Sitzplatz, beantworten Ihnen alle Fragen über Ihre Reiseroute, Ihre Anschlußzüge und erzählen Ihnen alles, was außer uns noch neu am Intercity '85 ist: mehr IC-Züge und mehr IC-Bahnhöfe auf 6 statt bisher 4 IC-Linien, mehr Direktverbindungen, weniger Umsteigen und kürzere Fahrzeiten. Außerdem können Sie jetzt an 28 IC-Bahnhöfen direkt am Bahnhof parken oder unter dem Stichwort „Rail & Road“ ein Auto mieten. Und auch der Frankfurter Flughafen liegt jetzt auf unserer Route und ist mit dem neuen IC stündlich bequem zu erreichen. Alles Weitere erfahren Sie bei allen Fahrkartenausgaben, DER-Reisebüros und den anderen Verkaufsagenturen der Bahn.





ECHT SCHACHHAFT

Millionen Menschen in aller Welt spielen es, viele in Vereinen organisiert und wettkampfmäßig. *Schach,* das königliche Spiel, kennt aber auch zahlreiche Ableger. *L. U. Dikus* hat etliche von ihnen aufgespürt.

Daß *Schach* seinen Ursprung in einem Würfelspiel für vier Personen hatte und sich erst nach einem obrigkeitlichen Verbot vom Glücks- zum Strategiespiel entwickelte, darf heute als widerlegt angesehen werden. Neuere Funde sprechen vielmehr dafür, daß es davor schon eine Zweierversion des *Tschaturanga* in Indien gegeben hatte, das Vier-Personen-Spiel mithin bereits eine populäre Variante darstellte.

Hier soll nun nicht die ganze Entwicklungsgeschichte des Schachspiels in all ihren interessanten Details nachgezeichnet werden. Auch die faszinierende Welt des sogenannten *Märchenschachs* mit seinen undefinierten Zugmöglichkeiten und Schlagfolgen bleibt einem späteren Beitrag vorbehalten.

Vorgeführt wird vielmehr das bunte Panorama einst und jetzt hier und anderswo im Handel geführter Spiele mit *schachlichen* Elementen. Von unseren Aus*schach*tungen ausgenommen sind dabei lediglich solche Spiele, die mit dem *Schach* bloß titelmäßig verknüpft sind, wie etwa das Wikingerschach *Jarl* aus der Edition Perlhuhn, das vor Jahren bei der Firma Schwanenburg erschienene Simulationspiel *Fußballschach* oder *Schackopol,* eine in Schweden entwickelte Dame-Variante mit Würfeln.

Das China-Schach *Xiangqi* und der japanische Schachableger *Shogi* sind erst kürzlich in der *SpielBox* (1/85 und 2/85) ausführlich vorgestellt worden. Bei Dieter Hartung, Arndstraße 13, Berlin 61, gibt es außer weiterführender Literatur auch eine europäisierte Version des China-Schach. Einen ähnlichen Versuch, das *Shogi* hierzulande durch Spielsteine mit lesbaren Symbolen zu popularisieren, hatte vor zehn Jahren schon die Firma F. X. Schmid unter dem Titel *Samurai* unternommen allerdings ohne damit auf sonderliche Resonanz zu stoßen.

Auch Alex Randolph, der in Venedig ansässige Spiele-Erfinder, hatte sich während der damaligen ersten Welle sogenannter Erwachsenenspiele vom *Shogi* inspirieren lassen. Sein bei Selecta in schöner Verarbeitung erschienenes *Mad Mate* war ein Schachfigurensatz mit der Besonderheit, daß geschlagene Figuren umgedreht und als Überläufer wieder ins Spiel gebracht werden konnten. Dieses ungewöhnliche Schacherlebnis kann man sich auch mit den Figuren aus zwei normalen Spielen verschaffen.

Bemerkenswert, daß selbst Profispieler, die sonst völlig auf das orthodoxe Spiel eingeschworen sind, sich an *Mad Mate* begeistern konnten, wie sein Erfinder von einem Turnier in London stolz zu berichten weiß. Die Notationen von vier dort gespielten Partien sind in Games & Puzzles 79 abgedruckt.

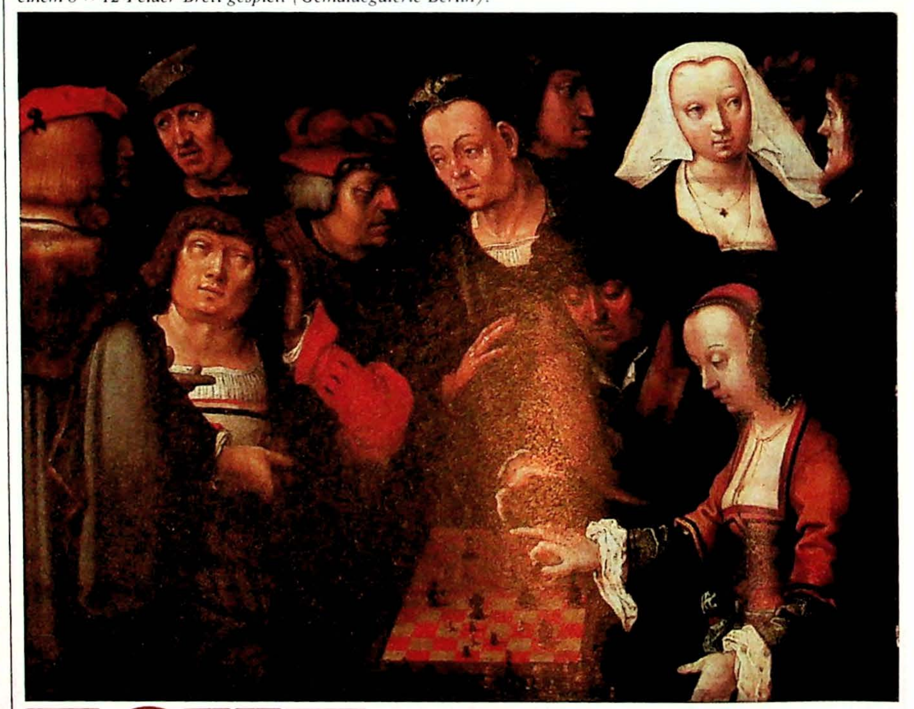
Mimikri (3M), eine weitere Schachvariante aus der Randolphschen Ideenküche, hat Eugen Oker, der Begründer der deutschen Spielekritik einmal treffend „ein *Schach* mit einem gewissen Lächeln" genannt. Die Figuren sind hier zu gleichgroßen Holzwürfeln gestaucht. Zum Einsatz kommen außer den Königen nur jeweils acht blind ausgewählte Steine.

Während im Lockvogel-Spiel allein der Besitzer den Wert seiner Figuren kennt, sind die aufgeprägten Symbole im Nein-Spiel dem Gegner zugewandt. Gibt die erste Version viel Raum für Bluff und Überraschungsangriffe, ist die zweite davon geprägt, erst nach und nach die Zusammensetzung der eigenen Truppe ausloten zu müssen. Etwas Glück braucht man schon für beide.

Durch Einführung von Figuren mit speziellen Eigenschaften eröffnen sich neue taktische Perspektiven. So ist die Streitmacht bei *Super-Schach* (Werdi) um zwei Steine namens Janus erweitert, was zugleich ein um zwei Reihen größeres Spielbrett erfordert. Der Janus, im Märchenschach als Prinzessin bekannt, ist eine Kombination aus Läufer und Springer. Dies erlaubt es ihm, den gegnerischen König ganz allein matt zu setzen, was besonders im Endspiel von unschätzbarem Wert sein kann.

Den Figurensatz reduziert und zugleich das Spielziel neu bestimmt hat Johannis Tranelis für sein in der Edition Perlhuhn erschienenes *Alapo* (SpielBox 1/83), das ombagassische Reiseschach. Statt König und Springer gibt es für jeden zwei Damen, und die Bauern sind zu Unteroffizieren befördert. Gewonnen hat, wer

Auf dem Gemälde von Lucas van Leyden „Die Schachpartie" (um 1508) wird die Abart Kurierschach auf einem 8 × 12-Felder-Brett gespielt (Gemäldegalerie Berlin).



mit einer beliebigen Figur die gegnerische Grundlinie erreicht, ohne sofort geschlagen zu werden. Feinsinniges Stellungsspiel kann hier urplötzlich in einen totalen Schlagabtausch übergehen.

Das aus Norwegen kommende, allerdings auch deutsch beregelte *Dominance* (Jensen) verwendet Würfel, die mit gerahmten und ungerahmten Kartensymbolen bedruckt sind. während der König stets nur ein Feld weit zieht, richten sich Zugweite und Schlagmöglichkeiten der übrigen Würfel nach ihren jeweils gezeigten und durch Walzen veränderbaren Symbolen. Etwas kompliziert, aber durchaus nicht uninteressant.

Übersichtlicher ist da *Duell* (Parker), das neben dem König mit je acht klobigen Augenwürfeln auskommt. Die Würfel werden über ihre Kanten gerollt, wobei sich die Zugweite nach der wechselnden Augenzahl richtet. Da außerdem während eines Zuges einmal die Richtung gewechselt werden darf, kommt es entscheidend darauf an, sich die Endstellungen nach einem Zug vorstellen zu können.

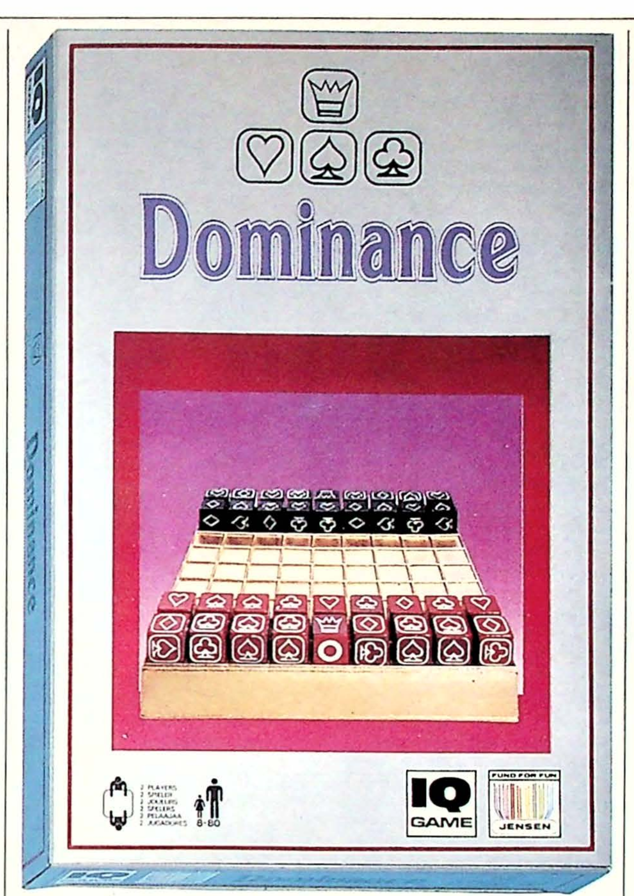
Bloß drei Figuren benötigt *Schlaukopf* (Parker), nämlich sieben Dummköpfe, die stets nur ein Feld vorrücken können, vier Schlitzohren mit unbegrenzter Zugweite und einen Schlaukopf, dem König vergleichbar. Probleme bereiten die Felder, die nur in Richtung der aufgedruckten Pfeile verlassen werden dürfen. Der Erfolg liegt weniger im direkten Angriff als im geschickten Anpirschen, und bald ist zu merken, daß sich hinter der Ulkfassade ein lupenreines Strategiespiel verbirgt.

Nicht selten ist zur Erschließung neuer *Schach*-Dimensionen mit der Spielfeldgestaltung experimentiert worden.

Aus England kommt jetzt das dort schon seit Jahren gepflegte *Sechseck-Schach* des polnischen Emigranten Wladyslaw Glinski zu uns. Die veränderte Feldform ermöglicht eine schnellere Spielentfaltung, geht allerdings etwas zu Lasten der Übersichtlichkeit.

Da auf drei Farben gespielt wird, mußte ein dritter Läufer und aus Symmetriegründen ein weiterer Bauer dazugenommen werden. Die Zugweisen sind praktisch unverändert übertragen worden, wobei sich allerdings eine Aufwertung des Springers gegenüber dem Läufer ergibt.

Das Copyright hält seit 1973 die Firma Hexagames Ltd., nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen deutschen Unternehmen. Seit 1974 liegt eine mehr als 100seitige Broschüre mit ersten theoretischen Analysen von Eröffnungen sowie Mittel- und Endspiel vor. Auch Europameisterschaften wurden bereits ausgetragen, und eine WM ist geplant. *Sechseck-Schach* oder *Hexagonal Chess*, wie es in England heißt ist also bereits munter dabei, wie sein großes Vorbild „entspielt" zu werden.



Als *Schach*-Variante mit Sechseckfeldern mag auch noch *Bienenkönigin* (Pelikan) von Miklós Tóth durchgehen. Jede Königin hat ein Gefolge von sechs Arbeitsbienen, deren Zugweite durch aufgeprägte Zahlenwerte an den Spielsteinkanten vorgegeben ist. Milieugetreu heißt es „Summ!" statt „Schach!", und ein Schachmatt wird mit „Summ! Summ!" kommentiert.

Eine Spielfeldvariation ergibt sich auch aus der Einbeziehung der 3. Dimension. *Stereoschach* wurde erstmals 1975 auf einer Märchenschachtagung von Gerhard W. Jensch vorgestellt. Es unterscheidet sich von seinem Vorläufer, dem 1907 patentierten *Raumschach*, dadurch, daß nur die Grundfläche dem Normalschach entspricht, während sich darüber ein 4×4×4-Kubus auftut. Auch kann hier auf spezifische Raumfiguren verzichtet werden, so daß man zum geistigen Abheben eigentlich nur ein passendes Gestell benötigt. Und das war einmal vor wenigen Jahren von Bernd Ellinghoven, Königstraße 3, 51 Aachen, in kleinen Stückzahlen auf Bestellung angefertigt worden und ist dort vielleicht noch erhältlich (ca. 70 DM).



Wer sich bis in die 3. Dimension vorgewagt hat, wird wahrscheinlich versucht sein, auch die 4. Dimension spielerisch zu erobern. Es versteht sich jedoch von selbst, daß es hierfür kein Spielmaterial geben kann. Immerhin ließe sich eine Partie mit einer gehörigen Portion Vorstellungskraft per Notation abwickeln: Läufer von IIBf2 nach IIIAgl. Keine leichte Kost bei 4096 denkbaren Feldern . . .

Nun wird vor allem in der SF-Literatur gern die Zeit als 4. Dimension behandelt. Und so gibt es auch ein Rundschach mit Zeitkomponente, das sich stolz *4th Dimension* (TSR) nennt. Da die Figuren über ambivalente Schlagkraft verfügen und nur jeweils ein Feld weit ziehen können, erinnert das Spiel stark an das in China als Kinderschach geschätzte *Dschungelspiel*, bei uns früher einmal von Schmidt Spiele als *Tiere im Urwald* und neuerdings wieder von ASS als *Dschungo* (*SpielBox* 3/82) herausgebracht.

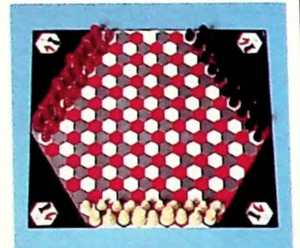
Zeitsprünge werden in der Weise simuliert, daß eine Figur für maximal drei Runden aus dem Spiel genommen und dann auf ihr Ausgangsfeld oder bis zu zwei Feldern daneben zurückgebeamt wird, hierin wieder dem Einsatz gefangener Steine beim *Shogi* vergleichbar. *4th Dimension* bietet eine solche Fülle strategischer und taktischer Möglichkeiten, daß die in England und den USA obligaten Strategy Books nicht lange auf sich warten ließen.

Sogar ohne Spielbrett kommt *Chess Cards* (IQ-Products) aus, das seinen Weg aus Neuseeland zu uns gefunden hat und zumindest über den einen oder anderen Versandhändler zu beziehen sein sollte. Ein wahrer Leckerbissen für Schachgourmets!

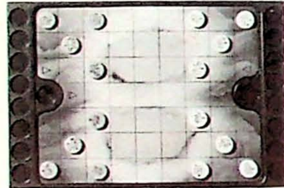
Als Spielmaterial dienen quadratische Kärtchen, die Schachsymbole zeigen. Die Kärtchen werden so ausgespielt, daß mindestens zu einer bereits liegenden Karte Eck- oder Seitenkontakt entsteht. Dabei darf ein imaginäres Spielbrett von 8×8 Feldern nicht verlassen werden, was ein



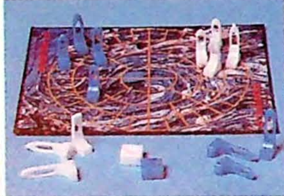
Stereoschach



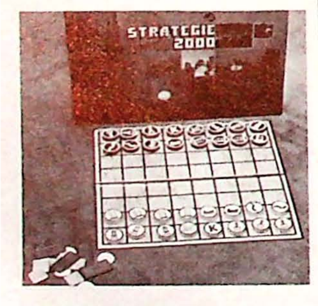
Tri-Chess



Dschungo



4th Dimension



Wandern des „Brettes“ jedoch nicht ausschließt.

Auch beim Ziehen oder Schlagen muß stets darauf geachtet werden, daß das Kartenfeld nicht auseinanderreißt, so zerfasert es in einzelnen Teilen auch sein mag. Dies auszunutzen, um starke gegnerische Steine als Brücken zu binden, selbst aber möglichst mobil zu bleiben, macht den besonderen Reiz von *Chess Cards* aus.

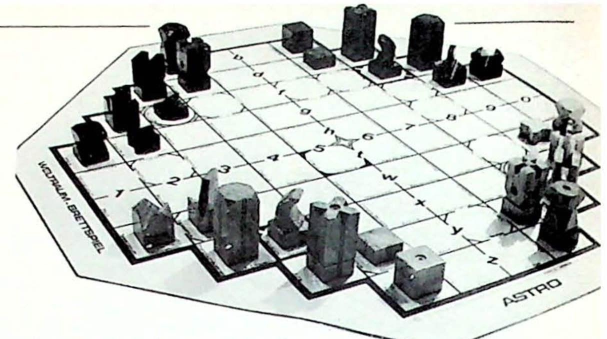
Neben abstrakten Variationen finden sich auch solche mit konkretem Bezug. Auf *Strategie 2000* (Peri) konnte wegen seines thematischen Aufhängers als Öl-Schach bereits in Heft 4/84 eingegangen werden. Erwähnt sei deshalb nur noch einmal die Möglichkeit von Doppelzügen und das Erfordernis, jeden Zug durch entsprechende Einnahmen zu finanzieren. Eine strategische Herausforderung, die auch eingefleischte Schachspieler zu einem Seitensprung verführen kann.

Aus dem finstersten Teil der deutschen Vergangenheit stammt *Tak-Tik. Das Wehr-Schachspiel.* 1937 im Verlag „Die Wehrmacht“ GmbH erschienen, wurde es in einer Besprechung des Düsseldorfer Tageblatts als „das Volksspiel auf dem deutschen Tisch“ gefeiert. Für 1,20 Reichsmark gab es sogar ein Lehrbuch mit Erläuterungen, Eröffnungsspielen, Studien und Problemen, das es auf sechs Auflagen bringen sollte.

Erstaunlich dabei, daß das von offizieller Seite offenbar stark protegierte Spiel es sich leisten konnte, mit einem einzigen winzigen Hakenkreuz auf der letzten Seite der Spielregel auszukommen. Wie überhaupt jeder Bezug auf die konkrete politische Situation fehlt, als Parteien sich vielmehr ganz neutral „Blau“ und „Rot“ gegenüberstehen.

Der Spielplan mißt 9 × 9 Felder. Er wird diagonal von einer Straße und einem Fluß durchkreuzt. Als Hindernis finden sich noch zwei Seengebiete. Die Spielsteine aus Bakelit stellen die verschiedenen Waffengattungen dar, teils wie Panzer und Artillerie sehr realistisch dargestellt, teils wie die Jagdflieger zeitgemäß zu einem Ikarus verklärt.

Geschlagen wird entweder wie beim *Schach* oder im Zangenzug mit einigen Sonderregeln, so etwa für das Artillerieschießen mit Fliegerbeobachtung. Es gibt fünf alternierende Siegbedingungen. Außer dem Schlagen der Hauptfigur des Gegners oder seiner gesamten Infanterie genügt es z. B. auch, sein Aufmarschgebiet mit fünf Erdwaffen zu besetzen.



Mit etwas Glück kann man über die Münzgalerie München, Stiglmaierplatz 2, München 2, an ein Exemplar *Tak-Tik* kommen, wo es schon wiederholt, allerdings zu saftigen Sammlerpreisen angeboten worden ist.

Wie schon im alten Indien so hat es auch in der Neuzeit nicht an Versuchen gemangelt, die Konfrontation zweier Gegner durch Erweiterung des Teilnehmerkreises aufzubrechen. Aus dem – zumindest theoretisch – durchkalkulierbaren Nullsummenspiel wird dabei stets notwendig ein Spiel mit diplomatischer Komponente, darauf gerichtet, die anderen Teilnehmer gegeneinander auszuspielen.

Das erste Schachspiel für drei Personen soll im Jahre 1722 von dem Italiener Marinelle erdacht worden sein. Als nächster meldete ein Alexander Krause aus Riga sein *Dreier-Schach* am 7. 1. 1881 beim Deutschen Patentamt an. Viele weitere sollten noch folgen.

Die von dem amerikanischen Studenten Robert Zubrin entwikkelte Version mit verschiedenen schiefwinkligen Vierecken war bei uns Mitte der 70er Jahre sowohl als Heyne-Taschen-Spiel wie auch als Krone-Spiel unter dem Titel *3er Schach* im Handel. Dagegen hat *tri-chess* von Anthony Patton aus England keinen Lizenznehmer in Deutschland gefunden. Gespielt wird hier auf sechseckigen Feldern, und die Heere sind beim *Hexagonal Chess* um einen Läufer und einen Bauern verstärkt. In *tri-chess* wie im *3er Schach* wird übrigens die verbliebene Streitmacht eines geschlagenen Königs vom jeweiligen Angreifer übernommen, was zu möglichst offensiver Spielweise einladen soll. ▷



Sechseck-Schach und sein Erfinder Wladyslaw Glinski, der aus Polen nach England emigrierte.

Jetzt mit Sonderkonditionen für Katalysator-Modelle.



Sie suchen Ihr Auto sehr gründlich aus. Wir die Finanzierung.

Eine unserer vielen Finanzierungsmöglichkeiten ist der BfG:Ratenkredit bis zu 30.000 Mark und maximal 72 Monatsraten.

Sie brauchen nichts als Personalausweis und Verdienstbescheinigung. Sprechen Sie mit uns. Gute Bankberatung ist Maßarbeit.

BfG:Ihre Bank

BfG:Bildschirmtext * 3344409 #.

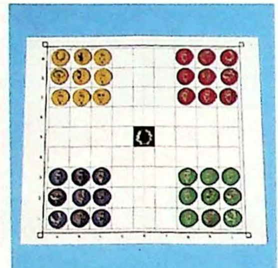
Am 11. 2. 1974 haben Andreas Treugut und Jürgen Böttcher ein Patent auf ihr *Schach für 2 und 3 Spieler* angemeldet, das bei Noris aus Nürnberg – nicht identisch mit der gleichnamigen Firma aus dem benachbarten Fürth – produziert und vertrieben wurde. Hier wird auf gleichseitigen Dreiecken gespielt mit einer Zusatzfigur, dem Kardinal. Dieser zieht wie die Dame, ohne schlagberechtigt zu sein, und darf selbst nur geschlagen werden, wenn er von Steinen beider Gegner bedroht wird, wobei der schlagende Stein – wohl aus Scham – gleichfalls die Spielfläche verlassen muß.

Als Einheftspiel ist in der SpielBox 4/82 *Das Kapital* erschienen. Sein Autor, Sepp Edelbert Wiedmann, hatte es sich zum Ziel gesetzt, die Gesetzmäßigkeiten des Standardschachs möglichst unverändert auf das Spiel zu dritt zu übertragen. Näheres dazu mag der geneigte Leser in dem seinerzeitigen Begleitartikel nachlesen. Zur Zeit ist der hauptberuflich als Architekt tätige Autor damit beschäftigt, sein Spiel mit einer Regelerweiterung unter dem Titel *Szenario* in einer Auflage von 200 Stück zu einem Versandpreis von 38 DM selbst herauszubringen. Wer schnell zugreifen will, hier seine Anschrift: Feilitzstr. 33, München 40.

Vier Spieler bringt *Djambi – Das Schachspiel des Machiavelli* an den Tisch. Es soll auf ein Spiel aus der Mandschu-Dynastie (1622–1910) in China zurückgehen und fand nach den Studentenunruhen vom Sommer 68 in entsprechenden Kreisen eine gewisse Verbreitung. Bei uns kann man es seit vier Jahren mit einer ausführlichen Regelübersetzung beim Verein zur Beschaffung ausländischer Taktikspiele, c/o Harald Vielhaber, Kaiser-Friedrich-Straße 112, 404 Neuss, für 35 DM beziehen.

Alle *Djambi*-Figuren ziehen mit einer Einschränkung wie die Dame im Schach, haben jedoch verschiedene Funktionen, die den Reiz des Spiels ausmachen. So schlägt der Provokateur nicht, sondern versetzt fremde Steine in unheilstiftender Weise, der Reporter kann sein Gift auf jedes der vier seinem Zielfeld benachbarten Felder verspritzen.

Gemäß der historischen Vorlage bleiben geschlagene Steine als Hindernisse im Spiel, können allerdings durch das Nekromobil umgesetzt werden. Eine weitere Besonderheit besteht schließlich darin, daß der Chef auch durch vollständige Umzingelung mit geschlagenen Steinen eliminiert werden kann. *Il Principe* läßt grüßen!



Djambi

Das Sternenschach *Astro*, eine weitere Variante für vier, aber auch für zwei Teilnehmer, trägt seinen Namen in doppelter Hinsicht zu Recht. Spielplan und Figuren sind den Gestirnen und ihren Beziehungen zueinander nachempfunden, und aufgrund der Doppelzüge von Innen- und Außenfiguren sollen sich bereits nach der 1. Runde 825 Milliarden Stellungen ergeben können, während es beim *Schach* ganze 400 sind. Diese geradezu explosionsartige Verzweigung des Entscheidungsbaums ist von Spielautor Rudolf Lauterbach ganz bewußt angelegt um das unspielerische Einpauken ganzer Eröffnungsbibliotheken unmöglich zu machen und die Spieler völlig auf das freie Kombinationsspiel zu verweisen.

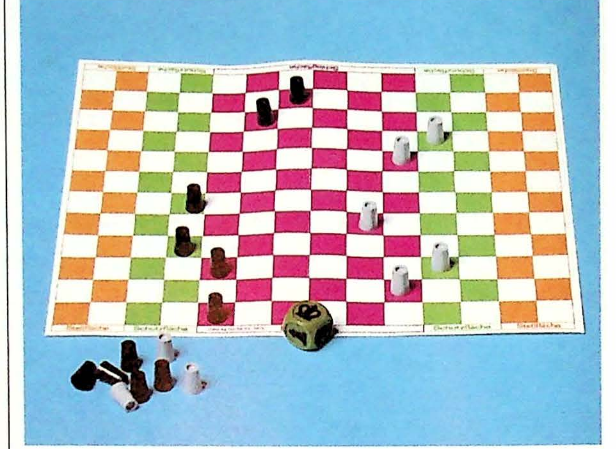
Tschaturanga

Allerdings bereitet es nicht unerhebliche Schwierigkeiten, sich die verschiedenen Bewegungsmuster der insgesamt 14 Figuren zu merken. Hilfreich ist dabei immerhin die Anlehnung an die Astronomie und der Aufbau der Bewegungsmuster nach mathematischen Gesetzmäßigkeiten. Kein Jedermann-Spiel also, sondern eine Herausforderung für abstrakte Denker.

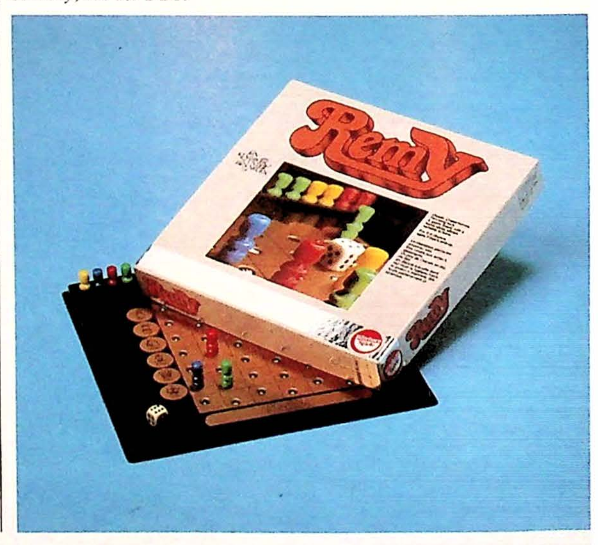
Diese haben je nach Geschmack und Geldbeutel die Auswahl zwischen einer Reihe von Ausführungen. Das Reisespiel in der Plastikbox mit Faltplan und Papplättchen kostet 20 DM, während etwa die Ausstattung mit schwerem Kunstlederplan und Stahldrahtfiguren auf 160 DM kommt. Ob die auf Seite 14 abgebildete aparte Holzausgabe in Serie geht, wird von der Nachfrage abhängen. Bestellungen sind nur beim Verlag R. Lauterbach, Budapester Straße 2, München 80, möglich.

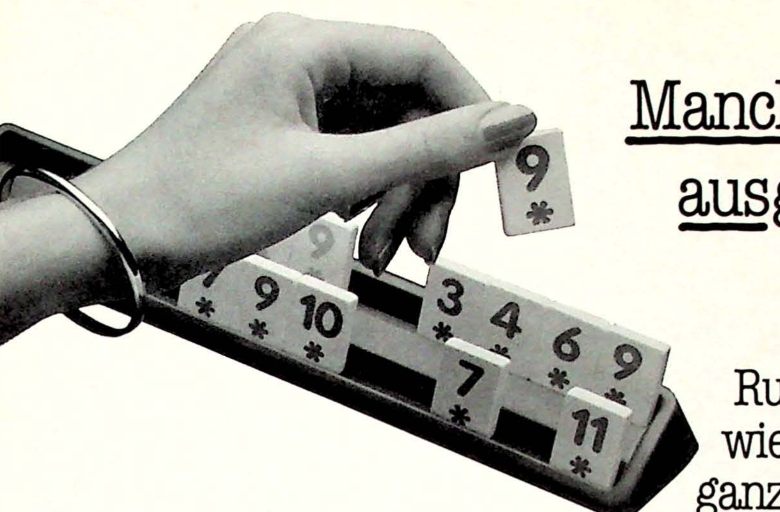
Als eine Kreuzung aus *Schach* und Fantasy-Rollenspiel hat *Archon* (Electronic Arts) großen Anklang gefunden (vgl. *SpielBox* 3/84). Auf einem leicht vergrößerten Schachbrett stehen sich ein Zauberer und eine Hexe mit ihrem Gefolge aus Rittern, Kobolden, Drachen und anderen Fabelwesen gegenüber. Geraten zwei gegnerische Figuren auf einem Feld aneinander, so müssen sie in einer bildschirmfüllenden Arena zum Zweikampf antreten. Erst hier entscheidet sich, wer das Spiel verlassen muß. Zusätzlich taktische Bedeutung haben bestimmte Felder, die rhythmisch ihre Farbe wechseln, was je nachdem die Kräfte des Lichts oder die des Dunkel begünstigt.

Weniger als Variante denn als Alternative zum *Schach* wird man spiele wie *Imperium*, das frühere



Schachy, aus der DDR





Manche mögen's ausgefallen.

Rummy geht etwa so wie Rommé. Aber eben doch ganz anders. Reihen bilden. Anlegen. Ablegen. Einbauen. Anbauen. Umbauen. Die Karten braucht man nicht in der Hand zu halten. Das nimmt Ihnen ein Kartenständer ab. Und bei Rummy exclusiv sind die Karten aus Holz. So daß man mehr von Spiel-Steinen sprechen kann. Denn nicht nur der Verstand, auch das Auge spielt mit.

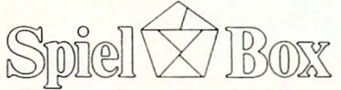
Für viele handfeste Spielpartien gibt es Rummy exclusiv jetzt in der neuen Luxusausführung aus Holz. Ein klassisches Spiel für 2 – 4 Spieler ab 12 Jahren.



Otto Maier Verlag, 7980 Ravensburg

Ravensburger®

Von Ravensburger® gibt es Spiele, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Kinder- und Jugendbücher, Sachbücher, Videofilme und Computer-Software.



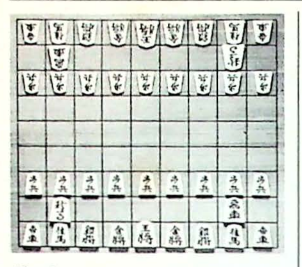
Niedersächsische Spielertage

Nach den zweiten Deutschen Spielertagen im Oktober 1984 standen in der Bonner *SpielBox*-Redaktion die Telefone nicht still. In ihrer Begeisterung über die große dreitägige Essener Spielwiese forderten fast alle Anrufer zusätzlich zu Essen regionale Spielertage möglichst in jedem Bundesland. Für Niedersachsen wird dieser Wunsch schon in diesem Jahr spielerische Wirklichkeit.

Am 9. und 10. November 1985 veranstaltet die *SpielBox* in Zusammenarbeit mit dem Braunschweiger Verkehrsverein sowie dem Braunschweiger Joh. Heinr. Meyer Verlag in Braunschweig die ersten Niedersächsischen Spielertage. Sie sind eine regionale Vorlaufveranstaltung zu den Deutschen Spielertagen in Essen. Das heißt: Neben einem breitgefächerten Spielangebot, neben Lern- und Spielkursen sind sie der Platz für regionale Vorentscheidungen bundesweiter Spielturniere und Mannschaftsmeisterschaften, deren Finale in Essen erfolgt.

Wer daran teilnehmen möchte – Besucher wie Aussteller –, meldet sich umgehend bei der *SpielBox* an. Stichwort: Niedersächsische Spielertage.

Braunschweig, 9. und 10. November 1985
Freizeit- und Bildungszentrum Bürgerpark
Öffnungszeiten: Samstag 9-22 Uhr · Sonntag 9–18 Uhr



Shogi

Ploy, und *Feudal* (beide Schmidt Spiel + Freizeit) anzusehen haben. Die Gemeinsamkeiten verflüchtigen sich bei ihnen dahin, daß Figuren hierarchisch abgestufter Wertigkeit zum Einsatz kommen, für die eine Möglichkeit zum Sieg darin besteht, die gegnerische Führung zu schlagen. Während *Imperium* von Frank Thibault in futuristischem Design daherkommt und seinen Reiz aus der beschränkten Manövrierbarkeit der Spielsteine zieht, bietet *Feudal* Ritterheere mit richtigen kleinen Figuren, die alle zugleich während einer Runde bewegt werden dürfen.

Zum Glücksspiel degradiert wird *Schach* in *Cylinder* (Arxon). Der Master wird von großen und kleinen Cylindern flankiert, die wie Bauern nur vorwärts bzw. wie die Dame in jede Richtung ziehen dürfen, deren Zugweite allerdings jedesmal ausgewürfelt werden muß. Dann mag man lieber gleich auf das eingangs angesprochene *Tschaturanga* zurückgreifen, das von der dänischen Firma Abra jetzt auch in Deutschland vertrieben wird. Hier treten je zwei verbündete Heere gegeneinander an, und der Würfel bestimmt, welche Figur gesetzt werden darf.

Gewürfelt wird auch bei *Schachy* vom VEB Plastspielwaren Berlin. Der 12 × 14 Felder messende Spielplan ist in eine Schlagfläche in der Mitte sowie zwei Schutz- und Stellflächen an den Seiten unterteilt. Eine der sechs Figurenarten des Schach zeigender Spezialwürfel bestimmt die jeweilige Zugweite für einen beliebigen der anfangs 24 Spielsteine einer Mannschaft.

Es geht darum, mehr Steine auf der gegnerischen Stellfläche abzusetzen als der Gegner auf der eigenen. Dabei beschränken die verschiedenen Zonen die Zug- und Schlagmöglichkeiten, und es dürfen grundsätzlich nur soviele Steine ins Ziel gebracht werden, wie man vorher Gefangene gemacht hat.

Das Spiel macht einen ausgereiften Eindruck und kann auch recht unterhaltsam sein, sofern man sich nicht daran stößt, mit allem planerischen Geschick gegen Würfelpech nicht ankommen zu können. Leider sind, durch die geringe Spielplangröße bedingt, die Figuren etwas zu fummelig geraten.

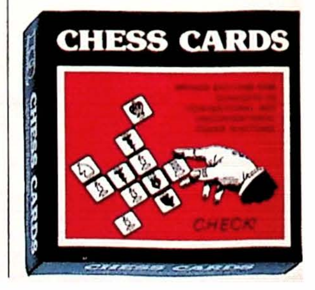
Als Würfelwettlauf konzipiert sind *Remy* (Bütehorn) und *Schachjagd* (Ravensburger).

Bei *Remy* bestimmen sich die von allen Figuren eines Spielers simultan auszuführenden Züge nach den Schachsymbolen, die in kleinen Fenstern auf den gerade besetzten Feldern angezeigt werden. Dabei ändern sich die Symbole laufend, weil vor jedem Zug die Anzeigetafel gemäß der gewürfelten Augenzahl verstellt werden muß. Der bestehende Schlagzwang verhindert allzu schnelle Durchmärsche, ohne jedoch für ausreichende Spannung sorgen zu können.

Mehr Entscheidungsspielraum beläßt einem *Schachjagd* von Alex Randolph. Hier wollen drei Figuren auf einem schachfeldartigen Rundkurs ins Ziel geführt werden. Zugart und Schlagmöglichkeit werden wie bei *Schachy* durch einen Symbolwürfel reguliert. Ein versetzbarer Hindernisstein dient dazu, führende Steine aufzuhalten oder Verfolger abzuschütteln.

Daß auch der Bereich der Wortspiele schachlich befruchtet werden kann, zeigt *Chessword* (Waddingtons), wo auf einem Schachbrett mit Buchstabenfeldern die Figuren zwecks Wortbildung in Position gebracht werden müssen. Und aus Italien kommt *Le Cartescacco* (Romagnoli), eine Kreuzung aus *Bridge* und *Schach*, zu deren Regeln leider keine Übersetzung beiliegt.

Viele der hier vorgestellten Titel sind längst aus den Programmen der Hersteller gestrichen, andere nur unter Schwierigkeiten zu besorgen. Sie gleichwohl in unseren Streifzug durch das Schachumfeld einbezogen zu haben, erklärt sich aus dem Bestreben, die überwältigende Vielfalt origineller Antworten auf das orthodoxe *Schach* vor Augen zu führen.



Unsere Leseraktion Wählen Sie das beliebteste Spiel

Es ist wieder soweit!

Die *SpielBox* möchte auch in diesem Jahr wieder von Ihnen wissen: Welche Spiele haben Ihnen 1985 am besten gefallen, mit welchen haben Sie persönlich am liebsten gespielt? (Die Vorjahressieger Scotland Yard, Hase und Igel und Dampfroß können allerdings nicht mehr in die Wertung genommen werden.)

Und: Welches Spiel hat Ihnen überhaupt nicht gefallen?

Es lohnt sich mitzumachen, weil wir wieder 100 wertvolle Preise unter allen Teilnehmern auslosen werden.

Um Ihnen die Teilnahme an dieser Wahl noch einfacher zu machen, enthält der hintere Teil dieser Kartonbeilage (Seite 69) eine vorgedruckte Postkarte.

Wenn Sie diesen Vordruck nicht mehr benutzen können, weil er vielleicht schon herausgerissen worden ist, nehmen Sie eine normale Postkarte und vermerken:

1. Ihr liebstes Spiel '85
2. Ihr zweitliebstes Spiel '85
3. Ihr drittliebstes Spiel '85
   und
4. Das Spiel, das Ihnen gar nicht gefällt.

Die Karte muß bis spätestens 15. 11. 1985 im Postkasten gelandet sein (Poststempel).

Unsere Adresse: *SpielBox,* „Leseraktion“, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2.

Die Auszählung nehmen wir unter neutraler Aufsicht vor und werden Ihnen dann in Heft 1/86 der *SpielBox* (Erscheinungstermin: Februar 1986) das Ergebnis Ihrer Wahl mitteilen:

Die Rangliste der 20 beliebtesten Spiele und der fünf unbeliebtesten Spiele des Jahres 1985.

Vielleicht haben Sie dann auch einen der Preise gewonnen.

Die Trophäe für den Hersteller des beliebtesten Spiels – eine farbige Originalzeichnung von Rabenau – werden wir auf der Nürnberger Spielwarenmesse überreichen.

Wir sind gespannt auf Ihre Entscheidung und wünschen viel Glück bei der Auslosung folgender Preise:

1. Preis
Eine Wochenendreise in eine westeuropäische Großstadt oder Hauptstadt nach Abstimmung mit der *SpielBox* für zwei Personen; drei Tage; Unterbringung in gutem Hotel; Stadtrundfahrt usw.

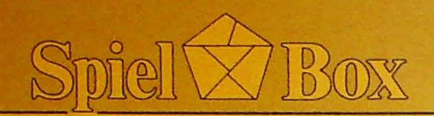
2. Preis
Ein Schachcomputer

3.–10. Preis
Je ein Paket mit Spielen im Wert von DM 100,–

11.–50. Preis
Je ein Spiel im Werte von DM 50,–

51.–100. Preis
Fünfzig Trostpreise

Die Preise werden im Dezember 1985 unter notarieller Aufsicht unter allen Einsendern verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Das Magazin zum Spielen

Jetzt 6 x im Jahr und das Taschenbuch Spiel '86

Mit dieser Ausgabe erscheint das einzige deutschsprachige Magazin zum Spielen *SpielBox* im fünften Jahr. Es begann im Oktober 1981 und wurde von großer Skepsis begleitet. Immerhin war eine Spielezeitschrift ähnlicher Zielsetzung vorher gescheitert. Niemand wollte auf den Erfolg der *SpielBox* damals einen roten Heller verwetten. Heute wissen wir, die Wette hätte sich gelohnt. Die *SpielBox* hat sich auf einem schwierigen Markt durchgesetzt und ist aus der Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken.

Das liegt an der gleichbleibenden redaktionellen Leistung, deren hohes Niveau überall anerkannt wird – Pannen und Fehler selbstverständlich eingeschlossen. Das liegt aber auch an der treuen Leserschaft der *SpielBox* in der Bundesrepublik Deutschland, in Österreich und der Schweiz sowie in 14 anderen Ländern. Vor allem aber liegt es an der Spielebranche selbst, die es nach langem Zögern als notwendig erkannt hat, die an Spielen interessierten Verbraucher und Käufer direkt und unvermittelt anzusprechen – und nicht nur über den Spielwarenfachhandel und vorgeschaltete Fachpublikationen.

Heute verzeichnet die *SpielBox* breite Zustimmung. Sechsmal im Jahr, nachdem sie bis zum Jahresende nur viermal im Jahr erschienen war. *SpielBox* bietet ihren Lesern jetzt deutlich mehr an Informationen, Spielbesprechungen, Regelverbesserungen, Länderberichten, Autorenporträts, Reportagen, Denkspielen, Preisrätseln . . . Und der Stoff, aus dem die Spiele sind, geht nie zu Ende, sondern wächst. Das macht uns Mut zu neuen Aktivitäten.

An erster Stelle seien hier die *Deutschen Spielertage* genannt. Sie finden 1985 schon zum drittenm al statt. Das Konzept hat sich als so überzeugend erwiesen, daß in diesem Jahr auch *Niedersächsische Spielertage* in Braunschweig (9. und 10. 11.) und, wenn alles gutgeht, auch *Berliner Spielertage* (2. und 3. 11.) stattfinden. Anmeldungen von Ausstellern und Teilnehmern werden bei der *SpielBox* gerne entgegengenommen. Postkarte genügt.

Dann aber war auch das 1984 herausgegebene Taschenbuch *Spiel '85* ein so großer Erfolg, daß es als *Spiel '86* aktualisiert, ergänzt und auf dem neuesten Stand in diesem Herbst neu herausgebracht werden konnte. Preis DM 9,50 plus Versandkosten. Bitte bestellen auf den Bestellkarten auf der anderen Seite dieses Beihefters! In dem Taschenbuch finden Sie die ganze faszinierende Vielfalt einer interessanten Landschaft: Spielehersteller, Versender, Journalisten, Amateurzeitungen, Verzeichnis lieferbarer Spiele, Spieleautoren und ihre Spiele, Spielpreise, Spielveranstaltungen, Freizeitzentren usw. usw. Das gibt es sonst nirgendwo.

Vergessen Sie bitte aber auch nicht, daß ein *SpielBox*-Abonnement oder das Taschenbuch *Spiel '86* ein wertvolles Geschenk für Freundin oder Freund sind, für Vettern, Nichten, Väter, Onkel sind. Ein Abonnement kostet nur DM 33,60 im Jahr. Der von Ihnen Beschenkte erhält eine schöne Karte und als Erinnerung an Sie alle zwei Monate die *SpielBox*. Schreiben Sie uns und nennen Sie uns die Adresse, an die wir in Ihrem Auftrag liefern sollen.

Und noch zwei wichtige Informationen: Die erste *SpielBox* vom Oktober 1981 ist in einer Neuauflage wieder zu kaufen. Preis: DM 5,60. Bestellkarte auf der anderen Seite benutzen. Und: Sie können noch alle Ausgaben der vergangenen Jahre – immerhin 17 – zum Preis von DM 5,60 bei uns bestellen. Und auch die Sondernummer zu den *Deutschen Spielertagen '84*. Sie kostet DM 5,00.

Viel Spaß wünscht Ihnen
Ihre
SpielBox

Zweimeterelf Homo Ludens



Zwei renommierte Herren der Spieleszene, aufgenommen bei den Spielertagen im letzten Jahr: Der Gag unseres Fotografen verhalf Thomas Kniffler und Spiele-erfinder Alex Randolph zu einem Gespräch „auf höchster Ebene".

In nur vier Jahren hat sich ein bis dahin wenig bekannter Münchener Verlag zum Pfau der Spielbucheditoren geputzt. Wo Branchenprofis nur mit den Schultern zuckten, hat ein Mann Bestseller am Meter produziert, der mit seiner überragenden Größe (2,11 m) dem Homo Ludens literarisches Format gegeben hat. *Karl-Heinz Koch* besuchte Thomas Kniffler in München.

Wer einen Verlag besuchen will, der seinen besonderen Akzent im Bereich der Rätselbücher sieht, der muß schon bereit sein, mit dem Falk-Plan in der Hand den gordischen Knoten der Münchener City neu zu knüpfen.

Hinter einer Toreinfahrt in der Nymphenburger Straße schachteln sich die kafkaesken Baulichkeiten, in denen hinter kargen Treppenaufgängen und Korridoren in einem schlichten Lektoratsbüro der Mann sitzt, der dem Spielebuch seit ein paar Jahren kulturelle Farbe verleiht.

Angefangen hat die Geschichte auf der Frankfurter Buchmesse 1978. Doch dazu etwas später, gehen wir der Reihe nach:

Das Gymnasium hatte er abgebrochen. Obwohl er Nachhilfestunden in Latein erteilte, um sich Nachhilfe in Mathe leisten zu können, war irgendwann vor dem Abitur der Punkt erreicht, wo seine Gutmütigkeit überfordert war.

Der Traum von einer Lehre als Koch wurde von einem wohlmeinenden Freund mit dem Hinweis auf Knifflers Überlänge zunichte gemacht, und der Familienbuchhändler im heimischen Wiesbaden, um eine Lehrstelle gebeten, lächelte nur verzweifelt. Bei Harrassowitz wurde Kniffler schließlich zum wissenschaftlichen Sortimenter ausgebildet.

Als der Heimeran-Verlag an einen desinteressierten Erben fiel, war dieser froh, die Verlagsleitung in die geschäftigen Hände eines Thomas Kniffler legen zu können. Zehn Jahre lenkte er die Geschicke des angeschlagenen Hauses durch die rauhe See des Buchmarktes.

1978, auf der schon erwähnten Buchmesse, passierte dann das Entscheidende: Bei einem mehr als Erholung vom Ausstellungsrummel gedachten Spaziergang durch die Gänge entdeckte er am Stand eines amerikanischen Verlages den Band *Papierflieger* – und aus war es mit der Ruhe, schon war er im Geschäft. Am Ende der Messe hatte er die deutschen Rechte gekauft.

Auch *Denkspiele der Welt* ist zuerst bei Heimeran erschienen. Kein Geringerer als Eugen Oker besorgte die erfolgreiche deutsche Bearbeitung. Als man in dessen Haus die Premiere des Buches in kleinem Kreis feierte, hörte Thomas Kniffler zum ersten Mal den Namen Sid Sackson und witterte Wichtiges. Doch Heimeran war schon gezeichnet und in letzter Minute bekam man Angst vor der eigenen Courage.

1980 übernahm Hugendubel das Heimeransortiment – und Thomas Kniffler. Der Heinrich Hugendubel Verlag war 1874 vom Urgroßvater des jetzigen Inhabers gegründet wurden. Nach dem Krieg ruhte das Verlagsgeschäft, während die Buchhandlung des Unternehmens unglaubliche Erfolge erlebte. Das Haus in der Münchener Fußgängerpassage kann sich heute die größte Buchhandlung Europas nennen.

1973 wurde der Verlag wieder belebt, gab zuerst Bavarica und Cartoons heraus, baute dann die



Neue Hugendubel-Titel, die in diesem Herbst erscheinen

esoterische Kailash-Reihe auf und holte mit Kniffler den Homo Ludens ins Haus. Seitdem haben Spielebücher in Deutschland ein Gesicht.

Im Land der Dichter, Denker und Demagogen führt das Spiel und sein Buch mit wenigen Ausnahmen ein Schattendasein.

Wahrscheinlich war Thomas Kniffler der erste Spieler unter den Verlagsleitern. Er nimmt das Spielen ernst. Lust am Gewinnen ist sein einziges Hobby.

Mit der Übernahme von Heimeran wechselten auch die *Papierflieger* und *Denkspiele der Welt* den Verleger. Beider Auflage rückt langsam auf die 100 000-Marke zu. Eine Handvoll Sackson-Bücher kam bald hinzu, Martin Gardner und so unglaubliche Titel wie *Drachen, Origami* oder *Bumerangs*. Wo immer sich etwas abspielt, ist Hugendubel heute dabei.

Zwei Jahre nach Start der Reihe urteilte das Fachmagazin *Spielzeugmarkt:* „Wer exquisite Bücher über Spiele sucht, darf sicher sein, im Hugendubel Verlag Erstklassiges vorzufinden. Der wohl angesehenste deutsche Spiele-Buch-Verlag bestätigt diese Erwartung unter anderem durch seine jüngste Neuerscheinung . . ."

Nach der Verlagsphilosophie befragt, zählt Thomas Kniffler drei Bereiche auf:

1. Denkspiele. Hier beschränkt man sich nicht etwa auf die Streichholzaufgaben und Buchstabenrätsel, die von den Taschenbuchautoren landauf, landab wiedergekäut werden. Im Herbst '85 präsentiert Hugendubel *Alice im Wunderland der Rätsel,* die deutsche Fassung des berühmten *The Magic of Lewis Carroll* von John Fischer. Den Einband für diesen märchenhaften Band hat übrigens einer gemacht, dessen Name zum Markenzeichen für Spieledesign zu werden scheint: Johann Rüttinger.

Paradoxon, die deutsche Ausgabe von *The Paradoxicon* ist ebenso typisch für Hugendubel. Eine Sammlung widersprechender Herausforderungen, problematischer Puzzles und unmöglicher Illustrationen ist dem Homo Ludens ins Netz gegangen.

2. Anleitungsbücher. Hier beschert der Herbst neue *Drachenmodelle* und *Spiele mit Papier, Karton, Schere.* Auch in diesem Bereich wird also sensibel ausgelotet, welche Spiele das Leben zu bieten hat. Auf umsatzverdächtige Hits und populäre Renner hat Kniffler noch nie geschielt. Trends setzt er mit seinen Büchern lieber selbst.

3. Kulturgeschichte. Der „Universal-Spielwaren-Katalog 1924/26", Reprint eines Leipziger Spielwarengrossisten, zeigt auf 386 großformatigen Seiten etwa 4000 Abbildungen. Mit „Abziehbilder und Oblaten" wird jener Bereich abgetastet, der noch nicht Kunst und nicht mehr Spiel ist.

Nicht im Programm vertreten sei alles, was nur modisch ist und kaum die Lebensdauer einer Eintagsfliege erreiche. So überläßt Thomas Kniffler etwa Bücher über den „Zauberwürfel" gern den auf Schnellschüsse spezialisierten Taschenbuchverlagen.

Kniffler auf die Frage, was das Verlagsprogramm in Zukunft bringen wird: „Bücher, die ich selbst gerne hätte, die es aber so noch nicht gibt."

Da kommt z. B. eine Autorin zu ihm und erzählt ein paar Stunden, ohne Luft zu holen, über das Spielen mit Glasmurmeln. Kurz darauf hockt der Verlagsleiter auf dem Fußboden, schneidet Löcher in Schuhkartons und schnipst Marmeln über den Teppichboden.

Mehr Erstlingswerke hätte er gern und Manuskripte über Theorie und Philosophie des Spiels, mehr originelle Vorschläge, mehr Autoren mit Ideen.

Handpuppen, Bogenschießen, Knopfspiele, Sandburgen und ein Reprint mit Streichholzspielen aus dem letzten Jahrhundert – wenn Thomas Kniffler von seinen Projekten erzählt, lacht das Kind im Manne. Und beim Abschied an der Tür noch der Hinweis auf die esoterische Kailash-Buchreihe mit Titeln wie *Tarot* und *Mandalas.* Die Verbindung zwischen Spiel und Gottesdienst blitzt auf. Vielleicht ist das ganze Leben nur ein Spiel?

Im Herbst erscheint übrigens *Das Runen Orakel* mit 25 echten Runensteinen!

VÖLLIG NEUE SPIELGELEGENHEITEN DURCH BILDSCHIRMTEXT

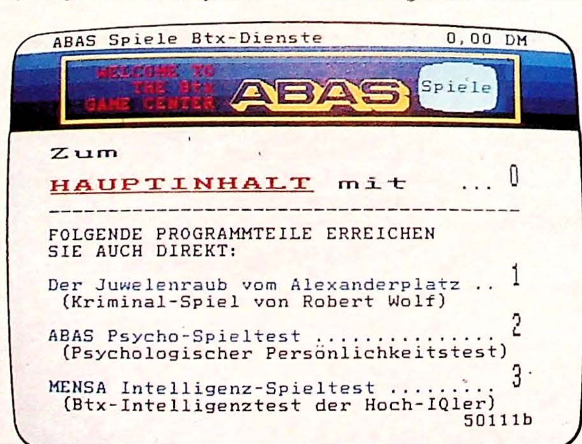
Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, bei Spielen, bei denen es viel zu verhandeln gibt (wie z. B. bei *Diplomacy* oder bei vielen *Wirtschaftsspielen*), ungestört mit seinem Verbündeten reden zu können, ohne daß die Gegenspieler zuhören, ja ohne daß sie überhaupt wissen, daß man hinter ihrem Rücken verhandelt. Das neue Medium Bildschirmtext läßt diesen Traum wahr werden.

Um ein beliebtes Mißverständnis gleich aufzuklären: Btx hat nicht viel zu tun mit den typischen Computerspielen, das können die Heimcomputer viel besser. Die Stärke von Btx ist der Dialog mit anderen Spielpartnern, d.h., daß man die herkömmlichen Spiele mit ihm spielen kann, in ungeahnten Dimensionen allerdings, so z.B. mit Hunderten von Spielern in einem Spiel.

Und nicht nur das: Auch wenn die Spieler meilenweit auseinandersitzen, so ist dennoch der Spielzug mit Telefongeschwindigkeit und dazu noch preisgünstiger als per Post übermittelt. Auch brauchen sich die Spieler nicht alle zu gleicher Zeit dem Spiel widmen, da Btx jede Botschaft abrufbereit aufbewahrt. „Im gleichen Raum, zur gleichen Zeit", an beide Bedingungen ist Btx nicht mehr gebunden.

Ein anderer Vorteil: die Auswertung von Spielzügen durch (Heim-)Computer wird sehr erleichtert, da die eingegebenen Spielzüge direkt in computerlesbarer Form vorliegen. Bildschirmtext, das ist aus Sicht von Spielbegeisterten ein großes landesweites Netz mit zigtausenden von Terminals, an denen jeder seine Spielzüge eingeben kann.

Kurz: Bildschirmtext ist ein besonders für Spiele hervorragend geeignetes Dialogmedium, viel besser als die klassischen Dialogmedien Brief und Telefon und im Einzelfall (je nach Spiel) sogar besser als von Angesicht zu Angesicht. *Fernschach* z. B. ist ein Renner im Btx-System. Die Postlaufzeiten fallen weg und ebenso die Ausrede, die Post habe den Brief verbummelt.



Bildschirmtext dürfte sich – allen Unkenrufen zum Trotz – schon in allernächster Zeit relativ schnell verbreiten. Seit vor nun gut einem Jahr der Btx-Dienst bundesweit eingeführt wurde, sind über 30 000 Teilnehmer dabei. Das ist die Hälfte von dem, wozu in England sechs Jahre gebraucht wurde. Nur in Frankreich und England gibt es weltweit derzeit mehr Btx-Teilnehmer als in der Bundesrepublik.

Die in der Presse immer wieder nachgebetete Behauptung, Bildschirmtext sei ein Flop, stützt sich einzig auf die allerdings bezüglich des Zeitrahmens überzogenen Postprognosen, nur im Vergleich mit diesen gilt die Behauptung. Die Bedingungen hingegen für die Einschätzung, daß sich Bildschirmtext in den nächsten Jahren als das Massendialogmedium neben dem Telefon eta-

blieren wird, sind nach wie vor gültig.

Die Hauptbarriere, nämlich die über 1 000 DM hohen Zusatzkosten für Btx-fähige Farbfernseher, ist seit der Funkausstellung gefallen. Da in naher Zukunft alle Farbfernseher für einige hundert Mark Mehrkosten auch Btx-fähig zu haben sein werden, dürfte im Gleichschritt mit dem Verkauf von Fernsehgeräten (und das sind jährlich mehr als 2,5 Millionen) auch die Zahl der Btx-Teilnehmer zunehmen.

Wenn in Zukunft nur jeder fünfte beim Neukauf oder bei der Ersatzbeschaffung eines Farbfernsehers ein Btx-tüchtiges Gerät erwirbt, so bedeutet dies einen Zuwachs von mehr als 500 000 potentiellen Btx-Anschlüssen jährlich, wobei pro Anschluß natürlich mehr als eine Person Zugang zu Btx hat. Der z. Zt. modische Pessimismus dürfte somit genauso falsch liegen, wie der übertriebene Optimismus vor zwei Jahren.

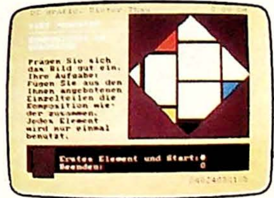
„Spiele" ist jetzt schon das am häufigsten angewählte Schlagwort des Btx-Systems. Ebenso gibt es unter diesem Schlagwort die meisten Anbieter, vor etwa zwei Monaten waren es schon mehr als 100. Viele Btx-Agenturen sind darunter, ebenso die großen Versandhäuser. Auch die Btx-Dienste der Zeitungen bieten häufig Spiele an, und es gibt bereits einzelne Anbieter, die sich ausschließlich auf Btx-Spiele spezialisiert haben.

Viele Spiele sind allerdings z. Zt. noch einfache Ratespiele, meist mit kleinen Preisen, die man gewinnen kann. Bemerkenswerter sind da schon Spiele, die die Suchbaumstruktur des Systems ausnutzen, wie *Scheich-Ali-ben-Betix, Der Juwelenraub am Alexanderplatz* oder das *Fußballspiel* von Quelle. Ravensburger hat noch für 1985 ein umfangreicheres Btx-Programm angekündigt.

Es gibt auch schon Ansätze, die die oben genannte Dialogfähigkeit des Mediums ausnutzen. Neben mehreren *Dame-Mühle-Schach*-Angeboten gibt es z. B. *Mensch ärgere Dich nicht* oder *Kosmos Imperium*, ein SF-Spiel für acht Personen. Doch auch ohne besondere Angebote kann der Spielfreund zur Stillung seines Spieltriebes den allgemeinen Mitteilungsdienst von Btx statt der verzögerungsbehafteten Post nutzen. Wer das Verfahren einmal kennt, möchte es nicht mehr missen.

Sollte er keinen Btx-ausgerüsteten Partner kennen, so kann er ihn via Btx wiederum suchen. Nicht zuletzt findet er über Btx aktuelle Informationen über die neuesten Spiele und Spiele-Veranstaltungen, besonders seit jüngstem, seitdem die *SpielBox* mit einem umfangreichen Informations- und Unterhaltungsprogramm ins System gegangen ist (siehe Kasten). *efo*





SpielBox-Spaß und -Neuigkeiten jetzt auch über Bildschirmtext

Preisrätsel mit 3 × 100 DM jeden 2. Monat.

Die wichtigsten Neuheiten der *Spielbox* können ab sofort auch über Bildschirmtext (Btx) abgerufen werden. Unter der leicht zu merkenden Leitseiten-Nummer *5011105# erwartet den Btx-Teilnehmer ein vielfarbiges Programm. So kann man erfahren, mit welchen Themen sich die aktuelle Ausgabe der *SpielBox* gerade beschäftigt, welches Spiel zum Herausnehmen diesmal in der *SpielBox* erscheint oder wie die Kritiker-Mannschaft die letzten neu auf dem Markt erschienenen Spiele bewertet. Ebenso kann man die jeweils aktuellste Vorschau über geplante Spiele-Veranstaltungen abrufen, von den *Deutschen Spielertagen* bis hin zu regionalen und Novotel-Veranstaltungen.

Wissen Sie, wieviel verschiedene Rätselpreise in jeder einzelnen Ausgabe einer *SpielBox* ausgesetzt sind? Es sind meist mehr als sechs Preisrätsel mit zahlreichen attraktiven Preisen. Die genauen Angaben finden Sie nicht nur in jedem Heft, sondern auch im *SpielBox*-Btx-Programm.

Und mehr: Um das Btx-Programm noch attraktiver zu machen, bietet die *SpielBox* ein spezielles Btx-Preisrätselspiel: 3 × 100 DM können diejenigen gewinnen, die sich im *SpielBox*-Btx-Programm gut zurechtfinden. Natürlich alle zwei Monate neu, so wie die *SpielBox* selbst.

Wie überhaupt das Btx-Programm davon lebt, daß es immer auf dem aktuellsten

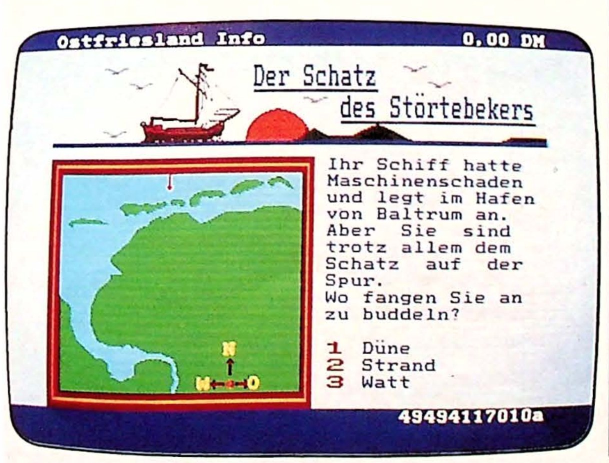




Eine Menge Informationen von der SpielBox *und eine* SpielBox *im Kleinen gibt's jetzt über Btx*

Stand gehalten wird. Nur so werden ja die Vorteile von Btx voll ausgenutzt: die gegenüber dem gedruckten Wort praktisch verzögerungsfreie Weiterleitung von Informationen und Neuigkeiten.

Mit dem Aufgezählten ist das rund 30 Btx-Seiten umfassende Programm der *SpielBox* natürlich noch nicht erschöpft. Die Möglichkeit, mit der *SpielBox* selbst in Zwiesprache zu treten, gehört ebenso dazu wie die schnelle Bestellung von Heften und Abonnements – wenn es sein muß, auch nachts um zwei. Nicht zu vergessen zahlreiche kleine Rätsel und Quickies, mit denen man sich dann auch mittels Btx à la *SpielBox* unterhalten kann.






Quiz Cross
Garantie für frohe Stunden mit Freunden und Bekannten.
Bringen Sie beim nächsten Besuch das neue Quiz Cross mit oder laden Sie Ihre Freunde zu einer unterhaltsamen Runde ein.
2500 Fragen und Antworten sind interessant und aufregend, lassen jung und alt mit ihrem Wissen wetteifern.
Und so mancher Alleswisser muß bei diesem Spiel klein beigeben, wenn das Glück nicht auf seiner Seite ist.
Quiz Cross bringt viel Lachen, Spaß und gute Laune für wenig Geld.
Quiz Cross
Quiz Cross
Die neue Herausforderung mit Witz, Glück und Verstand
FX SCHMID
Besorgen Sie sich Quiz Cross noch heute, denn Spaß und Freude soll man nicht verschieben.
F.X. Schmid, Postfach, D-8210 Prien am Chiemsee

Das Spiel ist mit der altägyptischen Kultur eng verbunden. Doch obwohl die Archäologen und Völkerkundler schon seit fast einem ganzen Jahrhundert versuchen, hinter das Geheimnis der Pyramiden und Scarabäen zu kommen, weiß man bis heute noch relativ wenig über die Bedeutung des Spiels bei den Ägyptern. *Dirk Hanneforth* unternahm einen Ausflug zu den Pharaonen.

IM LAND DER PHARAONEN



Die ältesten Brettspiele der Welt dienten in erster Linie religiösen Zwecken, als Instrument der Zauberer und der Magie. Auch im Jenseitsglauben der alten Ägypter waren sie anzusiedeln: Hinweise auf Sargdekkeln zeigen, daß der Verstorbene nach seinem Tod allein mit unsichtbaren Gegnern spielt, um mit Göttern und Schicksalsmächten eins zu werden. Bald rückten Spiele auch in den Bereich der Unterhaltung. So ist z. B. im Grabe des Petosiris in Mittelägypten unter einem Bild, das den Grabherrn beim Brettspiel zeigt, zu lesen: „Sich mit seinem Freunde beim Spiel vergnügen vom Frühstück bis zu der Stunde, da er im Bierhaus trinkt", was wohl nichts anderes bedeutet als vom Morgen bis zum Abend. Spiele waren in Ägypten so weit verbreitet, daß sie sogar das Vorbild für die Hieroglyphe des häufig gebrauchten Zeichens für „dauernd, bleiben" abgaben. Vielen Königen waren die Spielbretter so wichtig, daß sie sie auch in ihren Gräbern haben wollten.

1927 entdeckte Sir Leonard Wolley in der biblischen Stadt Ur bei Ausgrabungen Spielbretter, deren Alter bis zum Jahr 3000 v. Chr. zurückreicht. Noch 500 bis 1000 Jahre älter sind Funde von Brettspielen aus oberägyptischen Gräbern.

Die Rekonstruktion der Spielregeln ist nicht einfach, da schriftliche Aufzeichnungen fehlen. Vermutlich handelt es sich nicht um kompliziertere Spiele wie Schach, sondern eher um einfachere Spiele wie z. B. unser heutiges *Mensch-ärgere-Dich-nicht*. In diesen Spielen blieb für Zufälle viel Raum. Häufig ging es um die Überwindung einiger Hindernisse auf einer vorgegebenen Wegstrekke und um ein Wettrennen bis zu den Zielfeldern. Viele der typischen altägyptischen Spiele sind auch heute noch interessant, da aus ihnen bekannte Spiele abgeleitet wurden. Besonders die heutigen Rekonstruktionen der Regeln durch Spielautoren zeigen, wie aktuell die Spiele noch immer sind.

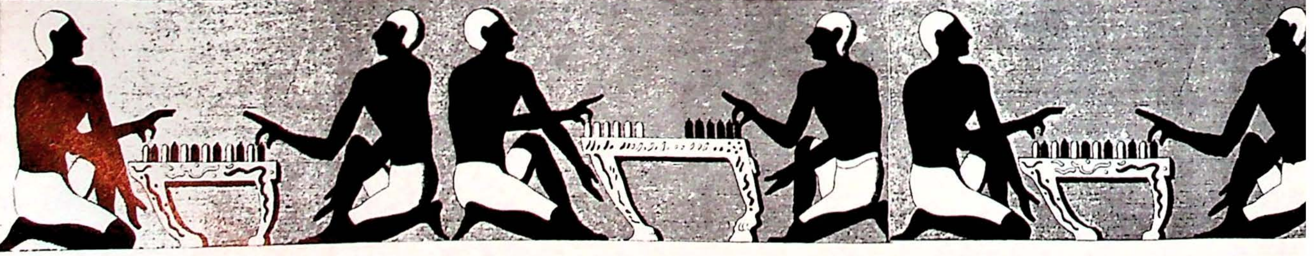
Ein altes ägyptisches Spiel wird heute *Schlangenspiel* genannt, da das Spielbrett eine aufgerollte Schlange zeigt. Meist wurde ihr Leib durch Querrillen in Abschnitte geteilt. Gespielt wurde wohl so etwas wie ein Jagdspiel, bei dem Tierfiguren (Hund, Löwe) weitergesetzt wurden. Vielleicht liefen in den Brettrillen auch Kugeln verschiedener Farbe. Eine ägyptische Grabmalerei (aus der Zeit von 2868 – 2613 v. Chr.) jedenfalls zeigt ein Kästchen mit dem notwendigen Spielzubehör: je 6 Kugeln in 6 Farben und 6 Tierfiguren. Das Brett selbst besaß einen Ständer in der Mitte oder ein Loch an der Seite, damit das Spiel an die Wand gehängt werden konnte.

Die Spielregeln des *Schlangenspiels* sind leider nicht mehr bekannt, aber es handelt sich sicher um ein Wettrennen vom Schwanz zum eingerollten Kopf der Schlange. Diese Grundidee wurde später immer wieder aufgegriffen und variiert, so z. B. als *Gänsespiel* in Bilderbögen des 19. Jahrhunderts (vgl. Mappe mit nachgedruckten Bilderbögen des Museum für Deutsche Volkskunde, Berlin; 1978) oder auch in Brettspielen, so z. B. *Schnelle Schnecke* (Edition Perlhuhn, Göttingen; 1977). In Ägypten wurde das Spiel vermutlich auch zum Wahrsagen genutzt, da die Schlange, die sich in den Schwanz beißt als Symbol der Ewigkeit galt.

Bei Ausgrabungen in Theben fanden Archäologen im Grab des Amenemhet IV (1801–1792 v. Chr.) ein Spielbrett, das eine Palme zeigt. Zum Spiel gehörten Stäbe mit Schakal- und Hundeköpfen, so daß das Spiel den Namen *Das Palmenspiel* oder auch *Hunde und Schakale* erhielt. Die Stäbchen wurden zur Markierung der Züge verwandt, als *Würfel* dienten Knochen oder Scheiben. Das ganze Spiel bestand aus einem Holzkasten mit Elfenbeinauflage. Die Spielfiguren wurden in einer Schublade unter dem eigentlichen Spielbrett aufbewahrt.

Auf dem Brett sind 58 Löcher eingelassen. Sie laufen vom Palmengipfel an beiden Seiten des Stammes hinunter und dann an den Außenseiten des Brettes entlang, bis sie sich über der Palme wieder treffen. Denkbar sind nun Spielaufgaben, bei denen beide Parteien ihre Figuren oberhalb des Baumes einsetzen und über die Punkte den Stamm hinaufklettern lassen. Möglich ist aber auch eine gegenteilige Regel, wenn die Figuren vom Stamm aus über den Rundkurs auf die andere Seite gebracht werden müssen. Auch dieses einfache, alte Spiel diente sicher als Vorlage für viele bekannte Spiele. Vermutlich wurde dabei um Geldbeträge gespielt. Wer das Spiel einmal ausprobieren möchte, findet es veröffentlicht in *Das große Buch der Würfelspiele* (F. Copperath Verlag, Münster), das allerdings nicht mehr lieferbar ist und allenfalls in Antiquariaten auffindbar sein dürfte. Der Spielplan ist so groß, daß das Spiel sofort im Buch gespielt werden kann.

Das beliebteste und wichtigste ägyptische Brettspiel war das *Senet* oder *Senat-Spiel*. Viele archäologische Funde in Gräbern, aber auch in Stein gekratzte Spielfelder zeigen, daß sowohl hochgestellte Personen als auch Wächter und Bauarbeiter Spaß



an diesem Spiel hatten. Es gibt weiter eine große Anzahl von Grabmalereien und Papyrus-Bildern, die *Senet*-Spieler zeigen.

Ein sehr schönes Exemplar fand man im Grab des Tutanchamun (1332–1323 v. Chr.). Das Spielbrett besteht aus einem Kasten mit einer Schublade für Spielfiguren und liegt auf einem Untersatz mit Löwenbeinen, die in einem Schlitten verzapft sind. Der Kasten aus Ebenholz wird durch eine Inschrift geschmückt, die die Titel des Königs nennt und ihm Leben, Heil und Gesundheit wünscht. Erstaunlich „moderne" Gestaltungsideen beinhaltet der Spielkasten: Er liegt lose auf dem Schlitten, kann somit aufgehoben und gedreht werden. Auf der einen Seite findet man dann das Spielfeld zum *Senet-Spiel*, auf der anderen Seite einen zweiten Plan mit 20 Feldern (12 im Mittelstreifen und je vier an den äußeren Streifen). Schon damals kannte man also die platzsparende Kombination von zwei Spielen auf einem Brett.

Das *Senet-Spiel* besitzt 30 Felder, die in drei Reihen mit je 10 Feldern nebeneinander liegen. Einige Felder sind durch Zeichen bzw. Hieroglyphen besonders gekennzeichnet.

Der Schweizer Archäologe Gustave Jéquier hat versucht, die *Senet-Regeln* zu rekonstruieren. In seiner Regel erhält jeder Spieler 5 Steine einer Farbe, die z-förmig die 30 Spielfelder durchlaufen müssen. Die Steine werden zu Beginn abwechselnd auf die 10 Felder einer Reihe gestellt und sollen von hier aus über die beiden anderen Reihen gezogen werden und möglichst schnell über das letzte Feld das Brett verlassen.

Die Spieler würfeln mit vier Stabwürfeln, das sind in diesem Fall längsgespaltene Rundhölzer, deren glatte Seiten weiß, die runde Seite schwarz gefärbt wurde. Solche Wurfstäbchen entdeckte man auch bei den alten Spielbrettern. Gewertet werden im Spiel nach einem Wurf die weißen Seiten: 1 weiße Seite oben zählt 1 Punkt, 2 Seiten oben 2 Punkte, 3 Seiten 3 Punkte, 4 Seiten 4 Punkte und 0 weiße Seiten 6 Punkte. Entsprechend der so erreichten Werte setzen die Spieler ihre Figuren weiter.

Die Spieler dürfen mehrmals hintereinander werfen und setzen. Erst wenn eine „2" oder „3" gewürfelt wird, wechseln sie. Die Steine schlagen gegnerische und setzen diese auf die Ausgangspositionen zurück. Zwei gleiche Steine dürfen nie auf einem Feld stehen, aber zwei gleiche Steine auf hintereinanderliegenden Feldern schützen sich gegenseitig. Drei gleiche Steine bilden eine Blockade, die vom Gegner nicht übersprungen werden darf. Wenn ein Stein nicht ziehen kann, muß er ein Feld zurückgesetzt werden.

Die letzten fünf Felder des Spiels sind besonders gekennzeichnet. Eins dieser Felder wird zur Falle und schickt alle Steine zurück zum Start, auf den anderen Feldern steht jede Figur sicher. Wenn ein Spieler alle Steine in der letzten Zehnerreihe gesammelt hat, darf er mit dem Hinausspielen beginnen und jede Figur aus dem Spiel nehmen, die genau das letzte Feld erreicht. Wer als erste alle Steine aus dem Spiel nehmen kann, gewinnt.

Die Spielregeln sind hier ausführlich aufgeführt worden, damit interessierte *SpielBox*-Leser sich das Spiel selbst nachbauen können. Im Handel bietet es die dänische Firma Abra unter dem Titel „Die 30 Stufen" an (vgl. *SpielBox* 4/1984).

Zu dieser alten Spielvorlage gibt es noch viele weitere Regelbearbeitungen, die den Münchener Horst Alexander Renz, der sich in seiner Freizeit gern mit dem Thema Altägyptische Kunst beschäftigt, aber alle nicht zufrieden stellten. Er glaubt nicht, daß ein Spiel, das 3000 Jahre benutzt wurde, nur eine Art *Mensch-ärgere-Dich-nicht* sei.

Weiterhin wunderte ihn, daß z. B. die Hieroglyphen, die man auf dem Spielbrett des Tutanchamun fand, keine Bedeutung haben sollten, und daß bei den vorliegenden Regelrekonstruktionen kein Autor auf die Verwendung von zwei unterschiedlichen Würfelgegenständen (Stäbchen und Knochen), wie man sie z. B. in diesem Grab fand, einging.

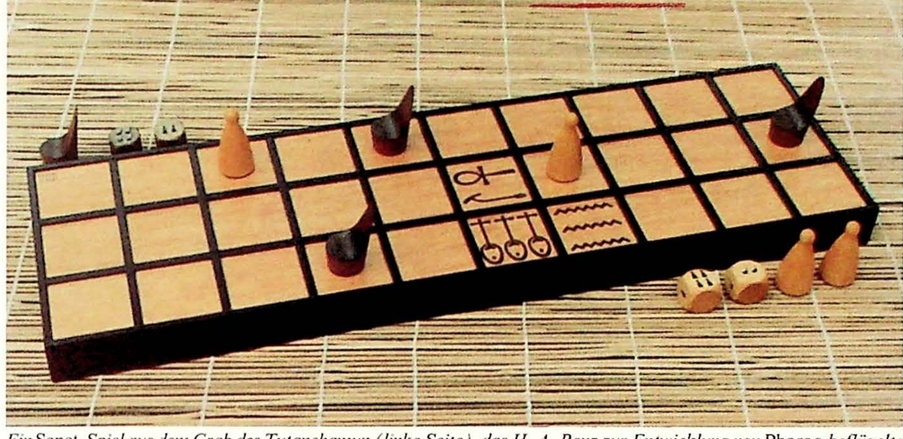
Horst Alexander Renz begann also selbst, Regeln zu erstellen, die seinen Anforderungen genügten. Vorbild für sein Spielbrett wurde das des Tutanchamun, bei dem drei Felder durch Hieroglyphen besonders gekennzeichnet sind.

Ein mit drei Wasserlinien verziertes Feld (Übersetzung: Wasser) wurde bei ihm zum Wasser-Feld. Als Rettungsfeld bezeichnete er ein Feld, auf dem dreimal ein Herz mit Luftröhre (Übersetzung: schön sein), gut zu sehen ist und zum „Glücks-Feld" wurde das Feld mit dem Bild des Henkelkreuzes und dem Zepter mit dem Kopf eines Tieres (Übersetzung: Leben und Glück).

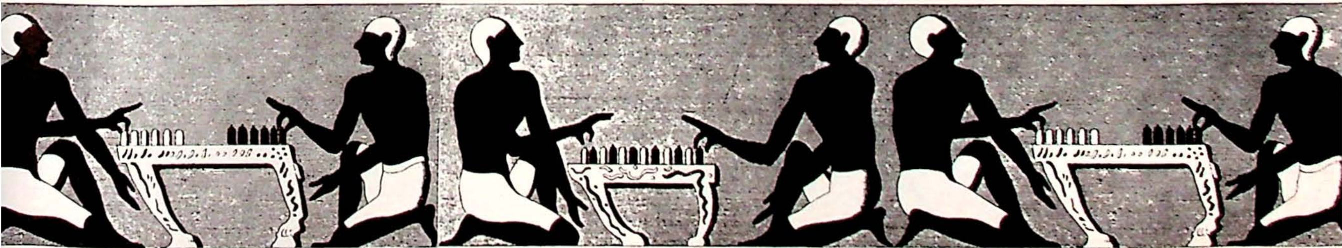
Renz wählte für seine Spielfassung vier Spielfiguren für jeden der beiden Spieler. Da es Funde mit 2 × 4, 2 × 5 und 2 × 10 Steinen gibt, liegt hier sicher eine historisch mögliche Anzahl vor. Die Figuren haben zwei verschiedene Formen, von denen eine der Originalfassung entspricht: Die dunklen Steine haben die Form der „unterägyptischen roten Krone", die hellen sehen wie die „weiße oberägyptische Krone" aus. Alle Figuren sind angenehm groß, aus Balsaholz, mit einem Filzstück an der Unterseite versehen, um Beschädigungen des Spielbrettes zu vermeiden. Jeder Spieler erhält weiter zwei Würfel in seiner Grundfarbe. Ein Würfel zeigt jeweils 1 bis 4 Zeichen der eigenen Figuren und zwei leere Felder, der andere zeigt zweimal 1 oder 2 Zeichen der gegnerischen Figur und ebenfalls zwei leere Felder.

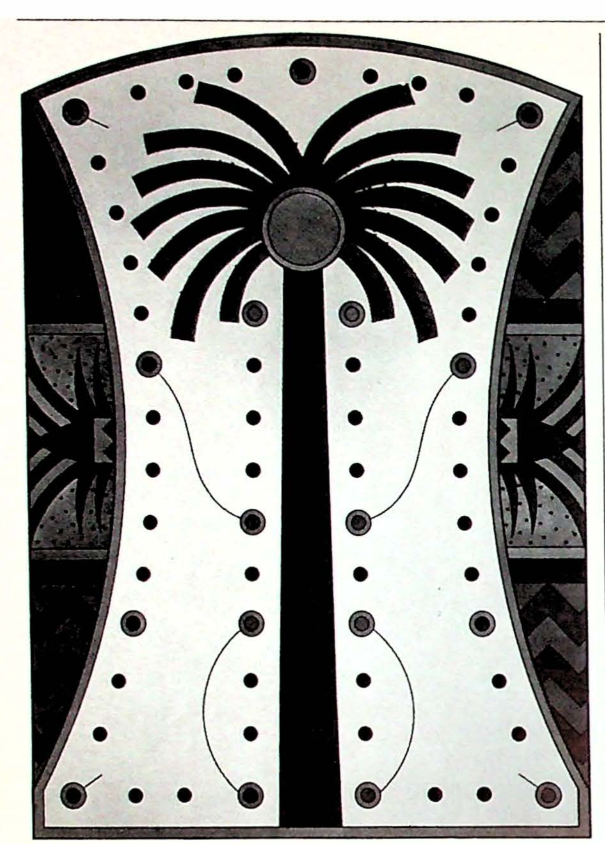
Die Spielfiguren stehen in einer vorgegebenen Grundstellung auf dem Brett. In der Regel werden die Spielpartner dann auch, entsprechend ihrer Figuren, als Vertreter Ober- und Unterägyptens bezeichnet.

Die eigentlichen Spielregeln sind einfach und schnell zu lernen: Die Spieler werfen abwechselnd die beiden eigenen Würfel



Ein Senet-*Spiel aus dem Grab des Tutanchamun (linke Seite), das H. A. Renz zur Entwicklung von* Pharao *beflügelte*





Das Palmenspiel, *wiederveröffentlicht in dem Buch, dessen Einband nebenan zu sehen ist (für Antiquariatsstöberer)*

und setzen zunächst einen eigenen Stein und dann eine gegnerische Figur weiter, dabei dürfen alle Steine gerade und abgewinkelt ziehen. Von besonderer Bedeutung sind nur die gekennzeichneten Felder. Wenn ein Stein auf das Wasser-Feld gesetzt wird und in der nächsten Runde nicht befreit werden kann, scheidet er aus, da er so „in die Fluten des Nils" gestoßen wurde. Gerettet werden kann die Figur durch einen eigenen Stein, der das Rettungs-Feld besetzt, denn dann darf sie drei Felder weit hinausgezogen werden. Da Rettungs- und Wasser-Feld nah beieinander liegen, kann eine solche Rettung leicht zum Verlust der rettenden Figur führen.

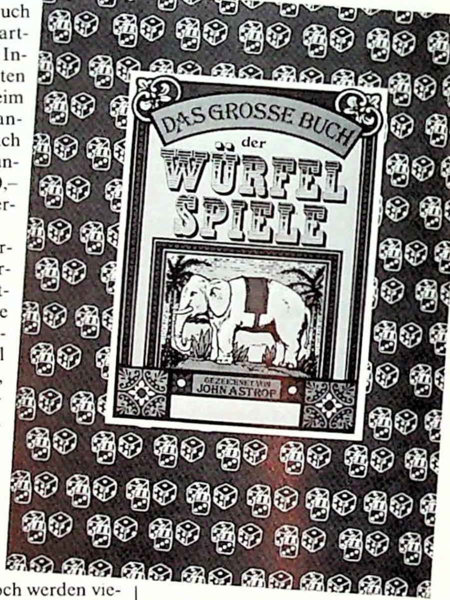
Erst am Ende des Spiels wird das Glücks-Feld wichtig, denn ein Spieler kann gewinnen, wenn es ihm gelingt, seine letzte Figur auf dieses Feld zu setzen. Wenn ein Spielpartner eingesperrt ist und die Figuren nicht mehr bewegen kann, hat er ebenfalls verloren.

Aber auch diese Taktik kann zum Bumerang werden, wenn der Spieler z. B. selbst setzen muß und die gegnerische Figur nicht bewegen kann. Natürlich hat ein Spieler auch gewonnen, wenn er alle vier Figuren des Gegners ins „Wasser" stoßen konnte.

Horst Alexander Renz hat nicht nur sehr ausgefeilte Spielideen in seine Fassung des *Senet*-Spiels gepackt, sondern er gibt das Spiel im Eigenverlag auch in einer wunderschönen Ausgabe heraus. *Pharao – Strategie oder Zufall* nennt Renz sein Spiel.

Außer den beschriebenen Spielmaterialien fällt besonders das wunderschöne (50 cm × 15 cm große) Spielbrett auf. Es wird in Handarbeit aus edlen Hölzern hergestellt, die Felder sind durch Einlegearbeiten abgegrenzt und die Hieroglyphen wurden eingebrannt. Das gesamte Spiel wirkt sehr edel und gehört sicher zu den schönsten Spielen, die es zur Zeit gibt. Einige Zeichen auf dem letzten Spielfeld sollen hier noch erklärt werden, sie haben für das Spiel keine Bedeutung, geben aber in ägyptischen Ziffern die Herstellungsnummer an.

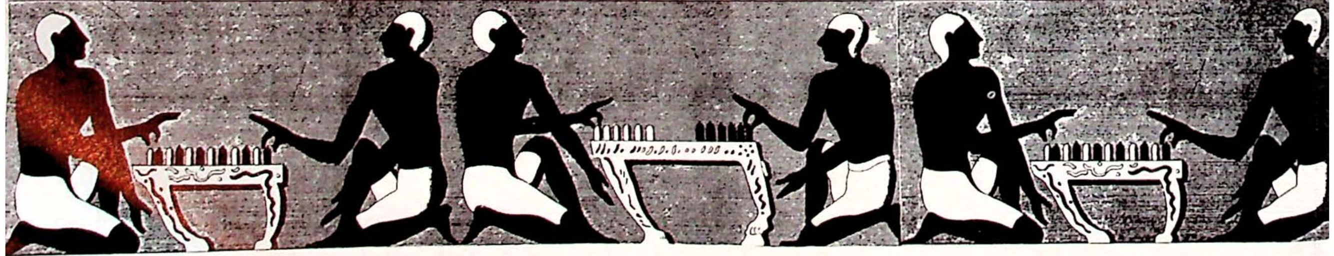
Pharao ist ein Spiel, bei dem wirklich alles stimmt: Gestaltung und Regel. Es ist schnell zu erlernen und enthält trotzdem viele taktische Möglichkeiten. So kann man es recht einfach, aber auch sehr strategisch spielen. Besonders hat mir gefallen, daß jeder Spieler auch die Figuren des Partners setzen darf. Interessenten erhalten *Pharao* direkt beim Autor (Horst Alexander Renz, Postfach 500501, 8000 München 50; Preis: 130,– DM einschl. Versand).



Eine ganz unterschiedliche Bearbeitung zum Senet-Spielplan schaffte Manuel A. Widmaier für das Spiel *Seti* (Hexagames, Dreieich). Die graphische Gestaltung kommt sicher einer üblichen Spielweise entgegen, zeigt sie doch die 30 Felder so, als seien sie in den Sand gezeichnet worden. Auch heute noch werden viele Spiele so durchgeführt. Die schöne Gestaltung des Plans und die großen Holzfiguren haben sicher dazu beigetragen, daß *Seti* 1979 den *Sonderpreis für das schöne Spiel* der Kritikerjury zum *Spiel des Jahres* erhielt.

Jeder der beiden Spieler erhält einen Pharao, zwei Hohepriester und drei Totenschiffe. Pharao und Hohepriester – werden auf die drei Felder der Grundlinie gestellt. Die Figuren haben eine dunkle und eine helle Seite. Die Spieler stellen ihre Farbseite nach oben. Der Pharao darf ein Feld in jede Richtung setzen, Hohepriester zwei Felder diagonal oder im Rösselsprung. Wenn eine Figur die gegenüberliegende Grundseite erreicht, hat der Spieler gewonnen. Dabei können gegnerische Steine auch im Spiel geschlagen werden und dann durch Umdrehen nach dem *Reversi*-Prinzip als eigene Figuren weiterleben. Totenschiffe werden zur Sicherung der anderen Figuren ins Spiel gebracht.

Seti ist ein schönes strategisches Spiel, wobei es erstaunlich ist, wieviel taktische Möglichkeiten es bei recht wenig Platz gibt. Zu dieser Fassung gibt es eine Variante, bei der zwei weitere Zehnerreihen benötigt werden. Auch *Seti* – der Name ist übrigens der eines Pharaos – ist sicher ein schönes und spannendes Spiel zu dieser alten Vorlage. ▷



Pharomino, *ein reizvolles Legespiel für Erwachsene (bei Hexagames)*

Gimel heißt ein Spiel, das ebenfalls von Manuel A. Widmaier bearbeitet wurde. Es erschien wie *Seti* zunächst in der Reihe der Bütehorn-Spiele, um dann im Verlag Hexagames wieder aufgenommen zu werden. Der Spielplan zeigt ein einfaches 8 × 18 Felder Raster. Drei verschiedene Figuren gibt es: Käfer (Scarabäen), Katzengötter (Bastets) und Falken (Horus). Die Steine haben unterschiedliche Werte und Zugmöglichkeiten. Käfer (1 Punkt) ziehen ein Feld in jede Richtung, Katzengötter (3 Punkte) dürfen zwei Felder weiter setzen und Falken (6 Punkte) können drei Felder weit ziehen. Die Spieler können in jedem Zug Figuren einsetzen, bewegen oder andere Steine schlagen. Das Spiel endet, wenn eine bestimmte Zeit gespielt oder eine vorgegebene Punktzahl erreicht wurde. Auch auf diesem Spielplan sind sicher viele weitere Spielideen umsetzbar.

Weitere Spiele aus dem alten Ägypten findet man immer wieder in Spielbüchern, so z. B. in der ausgezeichneten Sammlung Spiele der Welt von Frederic V. Grunfeld (Wolfgang Krüger Verlag, Frankfurt). Auch kleinere Hersteller kümmern sich darum. Außer den bereits erwähnten Abra-Spielen (Skandinavisk Vare Import, 39 Juelsmindevej, DK – 5200 Odense V.) sei hier noch die Zabelwerkstatt von Winfried Seyler (Arzbacherstr. 10, 8000 München 70) erwähnt. Hier werden Brettspiele in kleinen Auflagen sehr sorgfältig nachgebaut.

Das Thema „Ägypten" scheint aber auch sonst recht werbewirksam zu sein, denn einige Spiele erhielten eine solche Thematik, obwohl das Spiel selbst keinen Bezug dazu hat. So erschien bereits 1982 *Sphinx* (Arxon, Rodgau), eine Gobang-Variante, bei der nur die Spielfiguren wie kleine Pyramiden aussehen. Natürlich hätten hier auch normale Figuren gewählt werden können.

Ein besonders gelungenes Spiel ist in diesem Bereich *Pharomino* von Dr. Rudolf Bebié (Hexagames). In dem Spielnamen verstecken sich die Begriffe „Domino", und „Pharao", die beide das Spiel auch gut umschreiben. Die Spieler erhalten Symbolkarten, die jeweils vier ägyptische Hieroglyphen zeigen. Diese Karten müssen so aneinandergelegt werden, daß die Zeichen spiegelbildlich zueinander passen. Ziel des Spiels ist es dann, rote Pharao-Karten in Freiräumen (Tempel) der weißen Karten abzulegen. *Pharomino* ist ein ausgesprochen reizvolles und attraktiv gestaltetes Legespiel für Erwachsene. Der altägyptische Hintergrund paßt sehr gut, und auch die graphische Gestaltung ist gut gelungen.




Durchblicken.
Vorausdenken.
Wer durchblickt, überläßt seine Zukunft nicht dem Zufall.
Eine Iduna-Lebensversicherung mit Teilauszahlung garantiert sofort hohen Schutz und vorzeitig Geld. Ein Abschluß nach Tarif 19 kann später dann die eigene Absicherung noch wesentlich erhöhen. Mit frühzeitig beginnender Kapitalbildung und niedrigen Beiträgen.
Es lohnt sich, einfach mal nachzufassen. Der Iduna-Fachmann berät Sie. Genau abgestimmt auf Ihren persönlichen Rahmen.
IDUNA
Immer der richtige Rahmen
O.O.P&P. HAMBURG
Die Zukunft sicherer machen durch Absicherung nach Maß.
Die Iduna hat die richtigen Versicherungen für Sie:
Z. B. Lebensversicherungen zum finanziellen Sofortschutz und zur Alterssicherung; bei Berufsunfähigkeit ab 50% völlige Beitragsfreiheit und dynamische Rente nach Wahl.
Die Iduna hat die richtige Baufinanzierung für Sie:
Preisgünstig durch I. Hypothek aus der Lebensversicherung; Festzins Bauspardarlehen nur 4,5% (effektiv 5,37% p. a.).
Die Iduna hat die richtigen Investment-Spar- und Anlagemöglichkeiten für Sie:
Z. B. HANSAinternational, den renditestarken, erfolgreichen internationalen Rentenfonds.
Die Iduna hat vor allem den richtigen Gesprächspartner für Sie:
20.000 mal im Bundesgebiet, unter „Iduna" in Ihrem Telefonbuch. Er berät Sie detailliert und ausführlich. Damit Ihr persönlicher Rahmen auch in Zukunft sicher ist.
SB
Ja, ich möchte mich genauer informieren.
Ich interessiere mich besonders für den Bereich
Lebensversicherung
sonstige Versicherungen, und zwar
Bausparen
Investment.
Name
Straße
PLZ/Ort
Falls Sie diesen Coupon nicht ausschneiden möchten, genügt auch eine einfache Postkarte: Iduna, Abt. IS, Postfach 30 27 61, 2000 Hamburg 36.

ER STEHT IM TOR...

Ein spannendes Fußballmatch auf dem Spielbrett zu simulieren, scheint ein schwieriges Unterfangen zu sein. Dennoch hat man es immer wieder mit unterschiedlichem Erfolg versucht. Alfred Schnitger, ein Newcomer in der Spieleszene, hat das nicht in Ruhe gelassen. *Dorothea Hess* stellt ihn und sein *Libero* vor.

Auf den deutschen Spielertagen 1984 in Essen erregte ein Mann mit einem oder besser gesagt mit seinem Spiel allgemeine Aufmerksamkeit. Man erzählte von einem guten, von einem sehr interessanten neuen Denk- und Taktikspiel. Man fragte nach dem Erfinder, nach dem Verlag, der das Spiel herausgebracht hatte und staunte.

Das Spiel war weder bei einem der bekannten Spieleverlage erschienen noch hatte man bisher den Namen des Erfinders in der Spieleszene gehört.

Das Spiel heißt *Libero*, sein Erfinder ist *Alfred Schnitger*, ein Mann, der im Spielesektor bisher noch nicht in Erscheinung getreten war.

Wer ist nun dieser Alfred Schnitger, der plötzlich mit einem Spiel auftaucht und es sozusagen auf Anhieb schafft, Interesse bei den Kritikern (siehe Spielebesprechung in 2/85), beim Handel und nicht zuletzt bei den Käufern zu wecken.

Er ist im Jahre 1940 geboren, verheiratet und hat zwei Kinder im Alter von 20 und 17 Jahren. Seine Meisterprüfung legte er als Schriftsetzer und Buchdrucker ab (man nennt diese Doppelprüfung „Schweizer Degen"). Seit 14 Jahren betreibt er in der Westfalenmetropole Münster seine eigene Druckerei, in der er hauptsächlich Prospekte und Werbedrucksachen produziert.

Wie kam Alfred Schnitger nun dazu, unter die Spieleerfinder zu gehen?

Diese Frage beantwortet er folgendermaßen: Er bastele und erfinde gerne und dementsprechend würden in seinem Hause ständig neue Ideen geboren. Diese werden geprüft, durchkalkuliert und, wenn für gut befunden, weiterentwickelt und schließlich vermarktet. Seinem Erfindungsgeist setzt er dabei keine Grenzen, sondern er betätigt sich auf den verschiedensten Gebieten. So entwickelte er vor einigen Jahren mit Erfolg ein Stereobetrachtungsgerät. Dieses Gerät wird hauptsächlich auf dem wissenschaftlichen Sektor eingesetzt und wurde unter anderem auch an die NASA verkauft.

Auf die Idee, selbst ein Spiel zu erfinden, kam Alfred Schnitger vor etwa drei Jahren. Bemerkenswert erscheint in diesem Zusammenhang, daß er bisher fast nur *Schach*, insbesondere *Blitzschach*, und *Skat* gespielt hatte. Der angehende Spieleerfinder sah sich zunächst mehrere Spiele an. Dabei stellte er fest, daß bei vielen Taktikspielen Figuren geschlagen und aus dem Spiel herausgenommen werden. Also beschloß er ein Spiel zu entwickeln, in dem nicht geschlagen wird, sondern wo sich alles um eine neutrale Figur dreht.

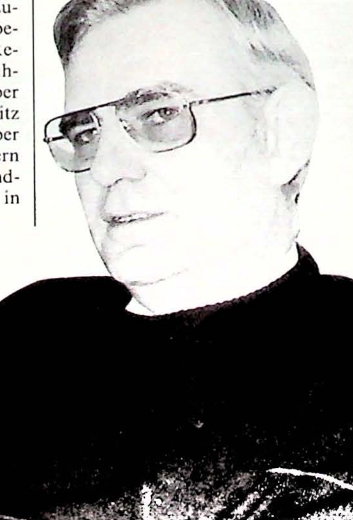
Als neutrale Figur bot sich seiner Ansicht nach der Ball an. Nun wurden verschiedene Vorvarianten des Spiels entwickelt, z. B. mußte zunächst herausgefunden werden, welche Felderzahl sich für das Spiel am besten eignet. Nachdem dann auch festgelegt war, Fußball als Spielthema zu wählen, mußten natürlich auf jeder Seite 11 Figuren spielen. Die Spielfigur des *Libero* entstand schließlich nach 1½ Jahren, um mehr Bewegung in das Spiel zu bringen. Auf die Idee, dieser Figur den Namen *Libero* zu geben und nach ihr auch das Spiel zu benennen, kam die 20jährige Tochter des Erfinders.

In der letzten Phase der Spielentwicklung ging es dann darum, die endgültigen Spielregeln festzulegen und auszufeilen. Jede neue Regel und Regelvariante mußte immer wieder neu ausgetestet werden. Alfred Schnitgers Partner für das erste Testspiel war immer sein 17jähriger Sohn, der sich nicht nur als guter Spieler, sondern auch als harter Kritiker erwies. So fand schließlich erst die 30. Regelversion seine Zustimmung. Problematisch war besonders, daß zu Anfang die Regeln zu kompliziert waren; bei ihrer Vereinfachung durften aber der Spielablauf und der Spielwitz nicht beeinträchtigt werden. Aber nicht nur in der Familie, sondern auch mit den übrigen Verwandten, Bekannten und sogar in Schulen erfolgten Testspiele.

Zum Schluß galt es dann, die Spielregeln schriftlich zu formulieren. Fast jeder, der schon einmal versucht hat, Spielregeln für Dritte verständlich und eindeutig zu schreiben, wird mit Alfred Schnitger darin übereinstimmen, daß dies gar nicht so einfach ist, wie man zunächst glauben könnte. Die Spielregeln erfuhren damit noch einmal eine letzte Überarbeitung, die daraus resultierte, daß man manches nicht kurz und eindeutig schriftlich festlegen konnte. So gab es zunächst noch Regeln für die Bewegung des Balls, die aber, als sie schriftlich fixiert werden mußten, viel zu kompliziert und unübersichtlich wurden.

Im Februar 1984 wurde dann die Herstellung des Spiels in Angriff genommen. Alfred Schnitger beschloß, sein Spiel zunächst selbst zu produzieren. Bei diesem Entschluß kam ihm allerdings zustatten, daß er eine Druckerei besitzt, in der er Spielpläne, Regeln, Spielblöcke usw. selbst produzieren konnte. Außerdem verfügte er durch seinen Beruf auch über mehrere nützliche Verbindungen (z. B. zu einem Grafiker), die ihm bei der Produktion weiterhalfen. Schließlich waren nach seinen Angaben bis September 1984 die ersten 100 Spiele der Nullserie fertiggestellt.

Nunmehr stellte sich das Problem der Vermarktung. Wie sollte man das Spiel bekannt machen, wie sollte man es in den Handel bringen, oder sollte man es lieber im Eigenversand vertreiben? Schnitger hatte zwar – bevor er sich selbständig machte – als Vertriebsleiter viel über Marketingstrategien erfahren und gelernt. Sein Problem war aber, daß er auf



Libero-*Erfinder Alfred Schnitger: Vielseitig kreativ*



Das Spiel erregt Aufsehen, jetzt auch im Ausland

dem Spielesektor über wenig Erfahrung und keine Verbindungen verfügte. Hier jedoch kam ihm der Zufall zu Hilfe. Stuttgarter Bekannte, die wußten, daß er ein Spiel erfunden hatte, entdeckten in einer örtlichen Tageszeitung die Ankündigung des dritten Göttinger Autorentreffens im September 1984. Diese Information ließen sie Alfred Schnitger zukommen.

Nachdem es seiner Ehefrau gelungen war, sich mit dem Veranstalter in Verbindung zu setzten, erhielt er eine Einladung zu dieser Spieleveranstaltung und konnte so zum ersten Mal sein Spiel in der Öffentlichkeit vorstellen. Es erweckte auf Anhieb Interesse beim Publikum. In Göttingen erfuhr Alfred Schnitger dann, daß Mitte Oktober 1984 die Deutschen Spielertage in Essen stattfinden. Auch hier gelang es ihm – sozusagen in letzter Minute – einen Stand zu erhalten. Die nächsten 100 Spiele mußten produziert werden. Bei der Präsentation des Spiels in Essen wurde der Spieleerfinder hauptsächlich von seiner Tochter unterstützt, die mit viel Eifer und großem Ernst das Spiel erklärte und natürlich auch spielte. Hier wurden die ersten Kontakte zu Händlern, auch zu ausländischen, hergestellt. War bis dato noch unklar gewesen, ob man das Spiel hauptsächlich im Eigenversand vertreiben sollte, so ergab sich nach Essen die Weichenstellung zugunsten des Vertriebs über die Einzelhändler oder die großen Verkaufsringe.

Erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist noch, daß Alfred Schnitger, als die ersten Verkaufserfolge sich eingestellt hatten, das Spiel einem großen Spieleverlag angeboten hatte. Dieser lehnte jedoch ab, weil das Spiel nicht in sein augenblickliches Programm paßte.

Nachdem, wie der Erfinder berichtete, die Nullserie mit einer Auflage von 500 Stück innerhalb weniger Monate verkauft worden war, fiel eine weitere Entscheidung. War die Nullserie, um die Kosten möglichst gering zu halten, zunächst im eigenen Haus bzw. im eigenen Betrieb produziert worden, so griff man für die Herstellung der zweiten Auflage mit einer höheren Stückzahl dankbar das Angebot eines großen Spieleherstellers auf. Die Produktion des Kartons, des Spielbretts und der Spielsteine und das Einschweißen des Kartons mit Folie wird nun von diesem übernommen. Der Druck der Spielregeln und der Spielblocks verbleibt allerdings – genau wie der Vertrieb – in der Hand des Erfinders.

Seine nächste und bisher letzte Prüfung bestand das Spiel in diesem Jahr auf der Spielwarenmesse in Nürnberg. Schnitgers Frau gelang es dort, einen Stand zu bekommen (immerhin mußte sie sich gegenüber zahlreichen weiteren Bewerbern durchsetzen), durch, wie sie selbst sagt, „einen Anruf zur rechten Zeit bei der Messeleitung". Nun sind auch die ersten großen Aufträge aus dem Ausland eingegangen..

Bis jetzt hat überwiegend Skandinavien sein Interesse bekundet. Der Verkauf der Spiele soll dort über große Handelsketten erfolgen, die selbst die Übersetzung der Spielregeln übernehmen. Dies ist auch für den Erfinder finanziell interessanter als ein Lizenzverkauf. Vor dem Verkauf galt es jedoch, wegen der strengen gesetzlichen Regelungen in den nordischen Ländern, zu klären, ob die Farben der Spielsteine lebensmittelecht und cadmiumfrei sind. Aber auch diese Hürde wurde genommen.

Die Erfindung eines weiteren Spiels ist im Moment von Alfred Schnitger nicht geplant. Er hat zunächst für *Libero* einige Zusatzregeln und für das ursprüngliche Zweipersonenspiel eine Version für drei und vier Spieler entworfen.

Bevor der Erfinder über ein weiteres Spiel nachdenken will, möchte er erst einmal abwarten, wie sich der Absatz von *Libero* weiterentwickelt. Außerdem sieht er noch die Schwierigkeit, nach einem guten Spiel ein zweites, ebenso gutes Spiel zu entwickeln.

Im Hinblick auf *Libero* bleibt abzuwarten, ob sich die sicherlich nicht niedrig gesteckten Erwartungen von Alfred Schnitger erfüllen werden.



Das Schwa
Fantastische
Das Neueste vom
Die neuen Abente
Neue Herausforderung, neuer Spaß für „Schwarze Auge"-Fans und solche, die es werden wollen. Aventurien, das Land des „Schwarzen Auges" erwartet Sie – und der „Schwarze Auge"-Club in
ERFAHRUNGSSTUFEN
4–8
ABENTEUER 13
Der Streuner soll sterben
Schmidt Spiele
Droemer Knaur
Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Der Zu
das Ne
Die Sümpf
Das Sch
Der Streuner soll sterben
Ein zum Tode verurteilter Streuner soll hingerichtet werden. Schafft es Ihre Abenteuergruppe rechtzeitig, die ihn erlösende Botschaft an den Fürstenhof zu bringen?
Der Zug durch
die Sümpfe des
Folgen Sie den b
Autoren unseres
wettbewerbs in
Sümpfe, das La
lichter und Moo


rze Auge©
ntasie-Spiele
Schwarzen Auge“
er-Bücher sind da!
Ihrer Nähe. Rufen Sie uns an! Wir informieren Sie
umfassend zum Spielsystem des „Schwarzen Auges“
und sagen Ihnen, wie Sie mit Ihrem „Schwarze
Auge“-Club Kontakt aufnehmen können.
ERFAHRUNGSSTUFEN
1-3
Schmidt Spiele
Droemer Knaur
Auf dem Weg ohne Gnade
oder die Sonne über Khom.
Ein Solo-Abenteuer für Zauberer
ERFAHRUNGSSTUFEN
9-12
ABENTEUER 4
Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele
Schmidt Spiele
Droemer Knaur
Nebelmoor und
bens
llen Sieger-
lbenteuer-
enturiens
der Irr-
eister.
Weg ohne Gnade
Unter der gnadenlosen Sonne der
Khom-Wüste steht der Held dieses
Solo-Abenteuers, ein Magier,
und wünscht sich zurück in die
behagliche Studierstube. Doch da
erscheint am Horizont ein viel-
versprechendes Bild . . .
chmidt Spiel + Freizeit GmbH
Postfach 11 65
057 Eching
Tel. (0 81 65) 703-0
Schmidt Spiele

Spielbesprechungen

Allgemeines: Jedes Mitglied des Rezensionsteams testet jedes der besprochenen Spiele. Aus den einzelnen Bewertungen werden Durchschnittsnoten ermittelt, die beim jeweiligen Artikel abgedruckt sind. Diese Noten stellen demnach die Teammeinung dar und müssen nicht unbedingt mit der Beurteilung des jeweiligen Autors übereinstimmen. Im Zweifelsfall gibt seine Note den Ausschlag.

Die Einzelwertungen veröffentlichen wir auf Seite 85.

1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Rezensenten bringen in den Noten ihre Antworten auf folgende Fragen zum Ausdruck:
Einfach/Schwierig: Wie leicht sind die Regeln zu erfassen? Wie schwierig sind die Mechanismen zu bewältigen? Wie empfindet man das Spiel, nachdem man es begriffen hat („Spielgefühl")?
Glück/Können: Wieviel hängt von Glücksfaktoren und wieviel von eigenen Entscheidungen ab?
Verpackung: Wie informativ und richtig ist der Text auf der Schachtel? Wie verhält sich die Schachtelgröße zum Inhalt („Mogelpackung")? Wie gut läßt sich das Spielmaterial darin unterbringen? Wie steht es mit der Haltbarkeit? Entspricht die graphische Aufmachung dem Spiel?

(Anmerkung: Wird ein Spiel von Amateuren herausgegeben, wird dies bei Verpackung und Material berücksichtigt.)
Spielregeln: Sind die Regeln vollständig und verständlich? Sind sie didaktisch richtig aufgebaut? Sind sie gut und übersichtlich gegliedert? Sind sie sprachlich in Ordnung? Ermöglichen sie es, das jeweils Gesuchte schnell zu finden?
Spielmaterial: Wie zweckdienlich ist das Material? Wie haltbar sind die einzelnen Teile? Wie attraktiv sind sie?
Originalität: Wie originell sind die verwendeten Ideen und Mechanismen? Wie originell sind bekannte Ideen und Mechanismen miteinander verknüpft? Wie neuartig sind die Effekte, die sich im Spiel ergeben?
Spielreiz: Wie sehr und wie andauernd begeistert das Spiel seine Zielgruppe? Wie spannend, unterhaltsam oder anregend ist das Spiel?
Kaufempfehlung (Würfel): Die Kaufempfehlung stellt *keine Durchschnittsnote* der übrigen Kriterien dar. Originalität und Spielreiz fallen hierbei besonders ins Gewicht, aber gravierende Mängel in den technischen Teilen (Verpackung, Regeln, Material) beeinflussen die Wertung ebenfalls. Hier spielt zudem auch das Preis-/Leistungsverhältnis eine nicht unerhebliche Rolle.

Würfel 6: Spitzenspiel; Würfel 5: guter Kauf; bereichert jede Spielesammlung; Würfel 4: nicht schlecht, aber auch nicht mitreißend; bedingt empfohlen; Würfel 3: läßt uns kalt; nicht zum Kauf empfohlen; Würfel 2: ärgerlich; vom Kauf wird abgeraten; Würfel 1: eine Zumutung.
Preise: Mit römischen Zahlen werden die ungefähren Preisgruppen angeführt: I = bis DM 20, II = bis DM 30, III = bis DM 40, IV = bis DM 60, V = bis DM 100, VI = über DM 100.

Zopp
Taktik und Spaß

Erfinder: Johannes Tranelis
Verlag: Eigenverlag
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 3–6
Alter: Ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30–60 Min.

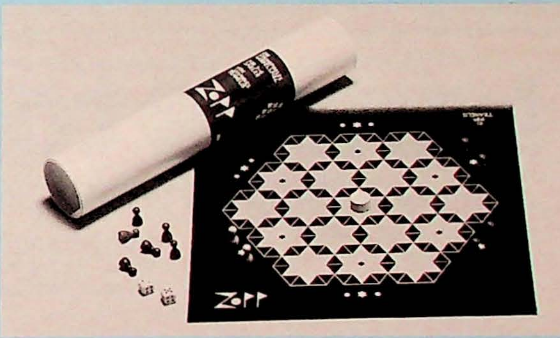
Nach *Alapo* und *Halo* hat Johannes Tranelis mit *Zopp* sein drittes Spiel veröffentlicht. Es ist wieder in einer Papphröhre untergebracht, dem Markenzeichen einiger Eigenverlage. Daraus folgt, daß es sich nicht um ein Spielbrett, sondern um einen Spielplan auf einer aufrollbaren Skaidecke handelt.

Die Grafik des Spielplans ähnelt beim ersten Betrachten der von *Halo* und besticht durch ihre sachliche Strenge und ihren dekorativen Charakter. Das Spielmaterial ist unaufdringlich, gefällt aber dennoch, zumal es voll und ganz seinen Zweck erfüllt und nicht ablenkt: 12 Holzpöppel in 6 Farben, ein *Zopp*-Spielstein und 2 Würfel.

Die Spielanleitung muß sehr gründlich gelesen werden; trotz der Gliederung und einiger Abbildungen wären ein paar zusätzliche Illustrationen wünschenswert gewesen, um einen schnelleren Spielbeginn zu ermöglichen.

Zopp erinnert ganz entfernt in einigen Phasen an eines der Glanzstücke deutscher Nachkriegsspiele, an das ehemalige Parker-Spiel *Orion* (ein Spiel, für das bereits Liebhaberpreise gezahlt werden). Hier wie dort befinden sich Spielsteine gleichzeitig in mehreren kreisförmig angelegten Spielfeld-Bahnen, nur daß man bei *Zopp* nichts durch Drehungen verändern kann, sondern ausschließlich durch herkömmliches Ziehen.

Jeder Spieler agiert mit zwei Pöppeln, die sich auf den je 10 Außenfeldern der 19 Spielplansterne in Richtung *Zopp*-Spielstein bewegen. Dieser Zopp steht nicht nur im Mittelpunkt des Spiels, sondern auch im Zentrum zunächst des mittleren Sterns. Den Augenzahlen zweier Würfel entsprechend werden ein oder beide Pöppel gezogen. Stehen zwei gleichfarbige Pöppel (eines Spielers) auf den Feldern des augenblicklichen Zopp-Sternes herum, so darf der betreffende Spieler den Zopp auf einen anderen benachbarten Stern springen lassen, zu dem diese beiden Pöppel den Weg nicht versperren; wohin, das darf der Spieler entscheiden. Befinden sich um die-



sen neuen Stern herum erneut zwei gleichfarbige Pöppel, so kann der Zopp noch einmal hopsen, nicht aber über einen dieser beiden Wegbereiter hinweg. Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelingt, den Zopp auf seinem Start-/Ziel-Sternchen am Spielplanrand willkommen zu heißen.

Zopp offenbart vor allem dann seinen Reiz, wenn man zu fünft oder sechst spielt, auch wenn ein Spiel sich dann länger hinziehen kann (zu dritt endet ein Spiel oftmals recht schnell). Es kommt dann zu einem ständigen Hin- und Herwandern des Zopp-Steines, so daß ungewollt Kurzzeit-Bündnisse entstehen, um dem „drohenden" Sieg eines Mitspielers gemeinsam zu begegnen – ein interessanter Kooperationsgedanke, der die Spieler durchaus einmal dazu veranlassen sollte, *Zopp* als kooperatives Spiel Team gegen Team zu spielen. Natürlich läßt sich bei *Zopp* nicht alles beeinflussen; man ist auf gute Würfelvorgaben angewiesen. Zopp ist aber eines der wenigen sogenannten „taktischen Würfelspiele", bei denen das Köpfchen ein Mitspracherecht besitzt – und viel wichiger als jede Spielwert-Analyse: *Zopp* bringt Spaß!

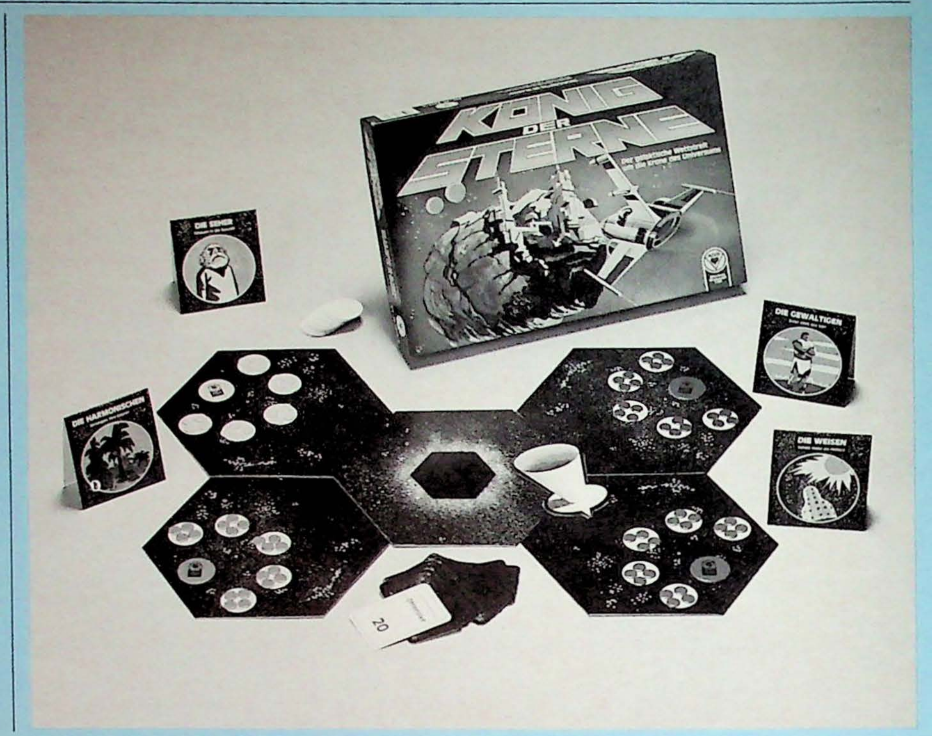
Helge Andersen

Einfach	○●○○○○	Schwierig
Glück	○○●○○○	Können
Verpackung	1 2 3 ● 5 6	
Spielregeln	1 2 3 ● 5 6	
Spielmaterial	1 2 3 4 ● 6	
Originalität	1 2 3 4 ● 6	
Spielreiz	1 2 3 ● 5 6	
Kaufempfehlung:	⚃	

König der Sterne „Cosmic Encounter" endlich auf deutsch

Erfinder: B. Eberle, J. Kittredge
B. Norton, P. Olotka
Verlag: ASS
Anzahl der Spieler: 2–4
Alter: ab 10 J.
Spieldauer: ca. 60 Min.

EON – das war bis vor kurzem eine äußerst unkonventionelle Firma, die den englischsprachigen Raum und einige unentwegte Vertreter anderer Spielernationen mit einer Reihe seltsamer Spiele versorgt hat: *Darkover*, dort darf gebellt und anderer Unsinn getrieben werden, *Quirks*, eine Art *Mix-Max* für SF-Fans, *Hoax*, ein „Rollenspiel" mit Lug und Trug, und *Runes*, das ganz andere Wortspiel. Alles Dinge, die zumindest für Originalität Spitzennoten verdient haben.



Besonders aber gilt das für *Cosmic Encounter*, das aus dieser Ansammlung guter Spiele noch herausragt. Trotz englischer Regeln und umständlicher Vertriebswege konnte es bei uns einige Verbreitung finden, und im Jahr 1984 gab es sogar einmal in Darmstadt eine mehr oder weniger ernst zu nehmende *Cosmic-Encounter*-Meisterschaft.

Vor diesem Hintergrund, in einem Jahr mit viel zu wenig guten Spielen und dazu mitten im Sommerloch mit *König der Sterne*, der deutschen Ausgabe von *Cosmic Encounter*, konfrontiert zu werden: Das freut uns!

Typisch für dieses Spiel ist, daß es eine einfache Grundidee mit einer Menge schillernder, bunter Extras kombiniert. Ein paar Details:

Jeder Teilnehmer der Spielrunde stellt ein Lebewesen aus dem Weltall dar – natürlich „Alien", fremd und unmenschlich. Diese kuriose Versammlung versucht nun, mit Hilfe kleiner Pappchips die Herrschaft über Planeten an sich zu reißen. Zu Spielbeginn besitzt jeder Spieler ein Sonnensystem aus fünf Planeten und auf jedem Planeten vier Pappchips. Wer zuerst auf fünf fremden Planeten mit einer Basis (d. h. mindestens einem Pappchip) vertreten ist, hat gewonnen.

Gespielt wird reihum. Wer am Zug ist, läßt zunächst den Zufall einen Gegner unter den Mitspielern heraussuchen. Dann entblößt er, soweit vertretbar, seine Planeten von Pappchips, um eine Angriffsmacht zu bilden, und stürzt sich auf einen Planeten im Sonnensystem seines Gegners. Zur Zeit unbeteiligte Mitspieler können zum Mitmachen aufgefordert werden.

Der Verteidiger, der eine zahlreiche Raumflotte auf sich zukommen sieht, muß mit dem, was auf dem angegriffenen Planeten an Pappschiffen liegt, auskommen. Aber auch er darf unter den Mitspielern Verbündete anwerben. So bilden sich zwei Parteien, von denen die mit den meisten Pappchips gewinnt. Sind das die Verteidiger, verschwinden alle Angreifer im Schwarzen Loch. Gewinnen die Angreifer, nehmen sie auf dem neuerworbenen Planeten Platz, und die Verteidiger wandern ins Loch.

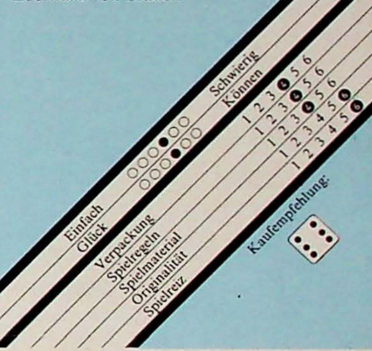
Soweit die einfache Grundidee. Jetzt kommen die Extras. Jeder Spieler hat bis zu sieben Karten in der Hand. Entweder sind das Angriffskarten, die im Kampf um Planeten zwischen vier und dreißig Pappchips entsprechen. Oder es ist eine Kompromißkarte, ein Friedensfühler sozusagen, mit dem die manchmal subtilen, manchmal katastrophalen Folgen der Politik ins Spiel kommen. Zum Kampf um einen Planeten spielen Angreifer und Verteidiger je eine Karte verdeckt aus der Hand, drehen sie gleichzeitig um und – voilà, manch' Plan war nur graue Theorie.

Wichtigstes Requisit im Spiel sind aber die „Kosmischen Mächte", Karten, auf denen ein Wesen aus dem All und seine besonderen Fähigkeiten beschrieben werden: Die Weisen können anderen Spielern in die Karten sehen, die Unsterblichen verlieren beim Kampf keine Pappschiffe, die Gewaltigen, bei denen jeder Pappchip für vier zählt, die Händler, die vor einem Kampf mit dem Gegner die Karten tauschen können, und elf andere. Jeder Spieler zieht zu Beginn eine der Karten und stellt dieses Wesen mit seinen Fähigkeiten während des Spiels dar.

Bei vier Spielern gibt es 1365 verschiedene Möglichkeiten, die kosmischen Mächte zu kombinieren – da ist wirklich für Abwechslung gesorgt. Aber auch die taktischen Möglichkeiten, mal hier, mal da zu unterstützen, mal diesen, mal jenen Spieler von Eroberungszügen auszuschließen, sind beachtlich. Dazu kommt eine Prise Kartenspiel und psychologische Einschätzung des Gegners.

Alles zusammen ergibt ein Spiel, das man besitzen muß.

Eberhard von Staden

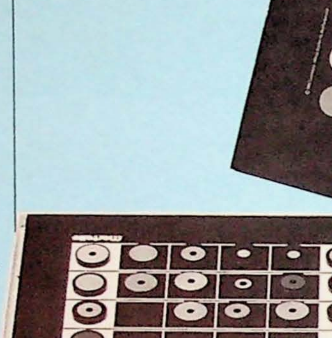


Erfinder: Peter Hammer
Verlag: Peter Hammer, Vord. Dorfstr. 10, CH-8803 Rüschlikon
Preisgruppe: IV (ab 2. Auflage III)
Anzahl der Spieler: 1–3
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: 15–30 Minuten

Martello

Patience mit Steinen





Mit *Martello* bekommt man gleich vier Variationen desselben Spiels, das man so allein, zu zweit oder auch zu dritt angehen kann und das vor allem den ansprechen wird, der gerne tüftelt, kniffelt und weit vorausdenkend plant: mit zwar simplen, aber etwas umständlich geschriebenen Regeln ist das Spiel keineswegs einfach.

Die Startaufstellung wird für alle Varianten durch den Zufall bestimmt: man verteilt die 36 Steine verdeckt auf die 6 × 6 Felder und dreht sie dann um. Sie zeigen nun sechs Symbole in sechs unterschiedlichen Farben.

Am interessantesten scheint mir das Solospiel: es geht hier darum, das Brett durch wohlüberlegtes Manövrieren bis auf einen Stein abzuräumen.

Dabei darf man in den Querreihen jeweils alle Steine entfernen, die in der Waagrechten unmittelbar oder über leere Felder hinweg einem Stein mit derselben Farbe oder demselben Symbol benachbart sind.

In den senkrechten Kolonnen hingegen lassen sich – nach den gleichen Kriterien – lediglich die äußersten Steine jeder Reihe wegnehmen. Dabei aber darf höchstens ein leerer Zwischenraum zwischen den beiden Steinen liegen.

Beim Schlagen zieht der nehmende Stein jeweils auf den Platz des anderen. Automatisch wird zudem ein Stein an den Rand seiner Querreihe geschoben, wenn dort ein freier Platz entstanden sein sollte: dies gilt nicht als Zug, führt aber dazu, daß senkrechtes Schlagen über ein leeres Feld hinweg erst möglich wird, nachdem eine Querreihe bis auf höchstens einen Stein abgeräumt worden ist.

Anfängern sei aber empfohlen, vorerst auch senkrechte Sprünge über mehrere leere Felder hinweg zu erlauben: die Aufgabe bleibt auch dann noch interessant und schwierig genug, bringt aber immerhin mehr Erfolgserlebnisse. Mit den gegebenen Regeln kommt auch der begabte Spieler wohl nur selten auf Anhieb zum Ziel. Immerhin – nach einigem Üben mit identischen Aufstellungen wird man erstaunt feststellen, daß scheinbar Unlösbares oft doch zu schaffen ist, wenn man das Problem etwa von einer anderen Ecke und mit anderen, weiter vorausschauenden Überlegungen in Angriff nimmt.

Das Solospiel läßt sich dann als *Martello Rondo* noch weiter erschweren: nun gibt es Gewinnpunkte, wenn man etwa einen Eckstein auf das senkrecht oder diagonal gegenüberliegende Randfeld manövrieren kann ...

Weniger befriedigend ist die Zweiervariante *Martello Duo:* nur die beiden mittleren Reihen stehen beiden Spielern zur Verfügung, so daß das Ergebnis etwas allzu oft von der zufälligen Lage der 12 Steine auf der eigenen Brettseite abhängig ist, und mitunter entscheidet auch schon, wer anzieht und sich dabei wesentliche Vorteile im gemeinsamen Mittelfeld schaffen kann.

Schließlich aber kann man sich zu zweit oder zu dritt auch an *Martello Colore* versuchen, bei dem es darum geht, möglichst viele Steine einer geheim vorausbestimmten Farbe zu sammeln. Wenn sich dabei zwei um dieselbe Farbe bemühen, gewinnt, wer deren letzten Stein entfernt. Hier sind dann auch senkrechte Sprünge über mehrere Felder gestattet, und man kann im strategisch geschickten Moment die gewählte Farbe für den Gegner als tabu erklären: dieser kann deren Steine dann zwar noch immer nehmen, darf mit ihnen aber nicht mehr schlagen.

In allen *Martello*-Arten hängt Erfolg oder Mißerfolg etwas von der mehr oder minder günstigen Ausgangssitution ab – dann aber kommt es sehr darauf an, wie intensiv man klügelt und wie weit man fehlerlos vorauszuplanen vermag: eine Patience mit Steinen, die einen immer wieder gut unterhalten wird.

Walter Luc Haas



Dune
Spice is nice

Erfinder: Entwicklungsabteilung Parker Brothers
Verlag: Parker
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 2–4
Spieldauer: ca. 45 Minuten

Frank Herberts *Dune*, bei uns unter dem Titel *Der Wüstenplanet* als Heyne-TB 3108 und 6356 erschienen, erhielt 1966 als bisher einziger SF-Roman die beiden begehrtesten Preise dieses Genres, den „Hugo" und den „Nebular Award". Inzwischen ist der *Dune*-Zyklus auf fünf dickleibige Bände angewachsen mit weltweit über 20 Mio. verkauften Exemplaren. Band 6 mit dem Titel *Die Ordensburg des Wüstenplaneten* ist noch für das laufende Jahr angekündigt, und an der nächsten Fortsetzung soll der Autor bereits arbeiten . . .

Dune spielt in einer fernen Zukunft, in der interstellare Raumflüge möglich geworden sind. Das für die Navigation im Hyperraum erforderliche Gewürz Spice ist allerdings nur auf dem Wüstenplaneten zu finden, dessen Kontrolle damit zugleich die Herrschaft über das gesamte Sternenreich bedeutet.

Wie der Ende vorigen Jahres angelaufene gleichnamige Film beschränkt sich das jetzt vorliegende Spiel darauf, die kriegerischen Auseinandersetzungen der um die Macht ringenden Gruppierungen zu thematisieren. Herberts literarischer Anspruch, die Gefahren des Messianismus aufzuzeigen, und seine verkappte Kritik an den heutigen Gesellschaftsverhältnissen müssen dabei ebenso wie sein ökologisches Anliegen natürlich ausgeklammert bleiben.

Doch daß man das Spiel kurzerhand als pure Würfelkeilerei konzipiert hat, deren Thema sich beliebig austauschen ließe, entlarvt das allein dahinter stehende Interesse, im Windschatten des Filmrummels eine schnelle Mark zu machen. Daß es auch anders geht, hat vor bereits sechs Jahren Avalon Hill mit einem vom damaligen EON-Team entwickelten, bei uns im Versandhandel mit Regelübersetzung erhältlichen *Dune*-Spiel bewiesen, bei dem die Vielschichtigkeit der Romanvorlage in den Spielmechanismen ihre Entsprechung findet und damit intellektuell anspruchsvolle Unterhaltung erlaubt.

Doch nun zur Parker-Fassung im Detail.

Der Spielplan zeigt zwei konzentrische Kreisbahnen, deren Felder mit Anweisungen für die Spielfiguren versehen sind. Die Teams der 2–4 Teilnehmer bestehen aus je drei Kämpfern mit unterschiedlich ausgeprägten Eigenschaften, sind jedoch in ihrer Zusammensetzung vollkommen identisch.

Zwei Würfel bestimmen die Zugweite, wobei es erlaubt ist, nur die Augenzahl eines Würfels zu verwerten und auf bestimmten Feldern die Bahnen zu wechseln. Treffen zwei gegnerische Figuren aufeinander, so steht es jedem Beteiligten frei, einen Zweikampf anzusagen. Je nach Stärkepunkten und zusätzlich erworbener Ausrüstung kommen dabei bis zu sechs normale oder achtseitige Würfel zum Einsatz.

Ein Würfelduell wird stets so lange fortgeführt, bis ein Gegner ausscheidet. Da sich die Akteure auch sonst durch Betreten entsprechender Felder eifrig nach dem Leben trachten können, indem sie etwa einen Giftanschlag begehen oder einen gigantischen Sandwurm auf einen unbequemen Gegner hetzen, werden die Reihen schnell gelichtet, so daß nach längstens einer Stunde der Sieger feststeht.

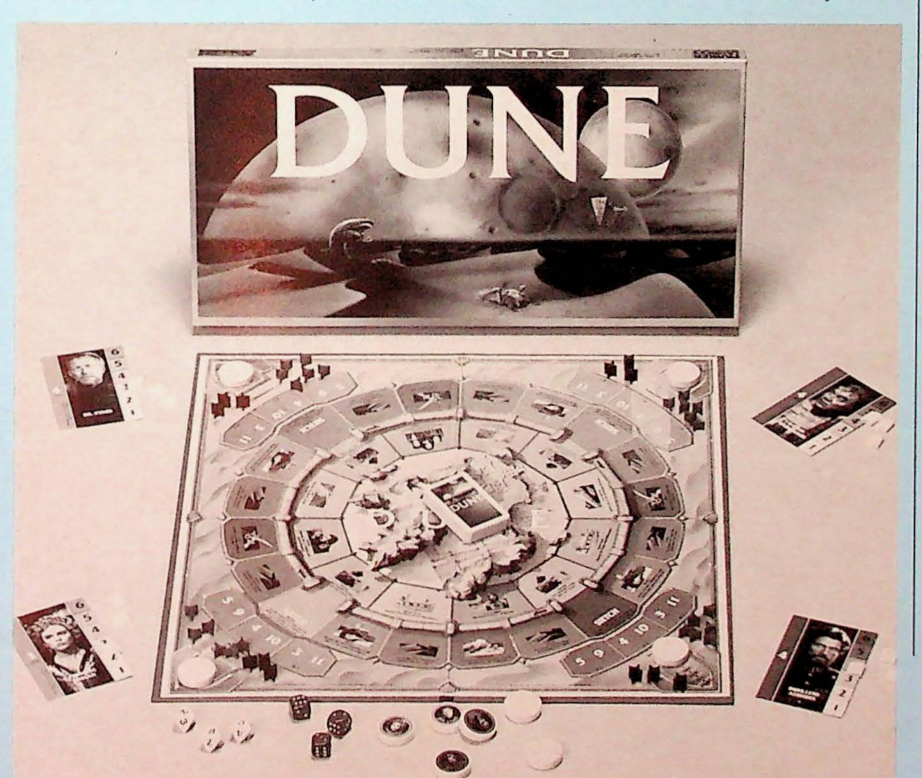
Die größten Überlebenschancen besitzt, wer frühzeitig möglichst viel Spices zu erwerben vermag. Damit kann man den Guile-Wert seiner Figuren, also ihre Listigkeit, erhöhen, um sie vor Anschlägen zu schützen, oder Ausrüstungs- und Kanly-Karten erwerben, die u. a. List- und Stärkepunkte bringen, aber auch weitere Möglichkeiten zu Attentaten eröffnen.

Schließlich darf noch mit Spice spekuliert werden, was sich wegen der günstigen Quote unbedingt empfiehlt, obgleich es dabei natürlich auch zu Verlusten kommen kann.

Was auch immer man unternimmt, stets entscheiden die Würfel über Gelingen oder Fehlschlag. Zwar ist für reichlich Interaktion gesorgt, doch sind die Verknüpfungen zur Romanvorlage rein äußerlicher Art, so daß keine Möglichkeit besteht, die spezifischen Eigenschaften und Machtmittel der beteiligten Charaktere zur Entfaltung zu bringen.

Für ein Spiel mit einem derart großkalibrigen Titel ist dies einfach zu wenig. Oder sollte etwa der Umstand, daß auf dem Kartondeckel nur die ebenso bombastische wie langweilige und unappetitliche Filmversion in Bezug genommen wird, als versteckte Warnung für den anspruchsvollen Spieler gemeint gewesen sein?

L. U. Dikus



Einfach	○○○●○○	Schwierig
Glück	○●○○○○	Können

	1	2	3	4	5	6
Verpackung	1	2	●	4	5	6
Spielregeln	1	2	●	4	5	6
Spielmaterial	1	2	●	4	5	6
Originalität	1	2	3	●	5	6
Spielreiz	1	2	●	4	5	6

Kaufempfehlung: ⚂

Demono

Die Subversion ist bunt

Erfinder: P. M.
Verlag: Frank B. Keller, Spitalgasse 2, CH – 8001 Zürich
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: 15–60 Minuten



Ein außergewöhnliches Spiel von einem außergewöhnlichen Autor in einer außergewöhnlichen Verpackung, die an ein teures Eau de toilette erinnert: P. M. – er ist Normalsterblichen nur unter diesen Initialen bekannt – ist Schriftsteller (*Weltgeist, Superstar, tripura transfer, bolo'bolo*) und gehört zum kritisch-alternativen Kulturkuchen der Stadt Zürich. Doch das braucht man nicht mehr zu betonen, nachdem man sich mit seinem Spiel vertraut gemacht hat.

Demo besteht aus 96 quadratischen Plättchen. Auf der grauen Vorderseite ist mit Arbeiterinnen und Arbeitern, Polizisten, Wissenschaftlern, Haushalten, Schulen, Betrieben und Computern das System abgebildet; auf der Rückseite befinden sich die bunten Zeichen der Subversion.

Mit einem Anfangskredit kauft Grau ein Grundsystem, das er zu Spielbeginn auslegt. Die einzelnen Elemente dürfen dabei beliebig kombiniert werden, doch wird Grau darauf achten, möglichst hohe Profite zu erzielen. Fabriken werfen Profit ab, sobald sie mit Arbeitskräften kombiniert werden; zusammen mit Arbeiterinnen und Arbeitern bringen Haushalte neue Arbeitskräfte hervor. Schulen verwandeln Arbeitskräfte in Polizisten oder Wissenschaftler. Diese wiederum braucht man, um die Computer zu bedienen, die die Profitrate der Betriebe oder (wie sinnig!) die Reproduktionsrate von Arbeiterinnen und Arbeitern zu verdoppeln.

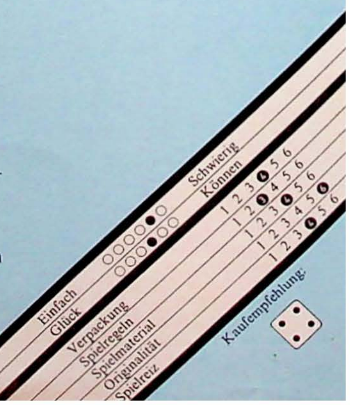
Hat Grau sein Anfangssystem ausgelegt, wendet Bunt eines der beweglichen grauen Kärtchen. Und dann beginnt die Action, die das graue System in die Luft jagen kann: Deckt Bunt zum Beispiel einen Pinguin auf, so dürfen alle angrenzenden beweglichen Elemente ebenfalls gewendet werden; eine Spinne erlaubt, nochmals zwei oder drei graue Kärtchen zu wenden; eine Sphinx setzt angrenzende Computer oder Schulen außer Betrieb; eine Explosion bringt alle angrenzenden Elemente zum Verschwinden.

Hat Bunt alle Möglichkeiten ausgeschöpft, ist Grau wieder an der Reihe. Zuerst wird der Profit berechnet, der im verbliebenen System noch realisiert werden kann. Damit kauft Grau neue Elemente und probiert mit seinen Mitteln den Schaden rückgängig zu machen: Polizisten können bunte Elemente beseitigen, Wissenschaftler sie ins graue System zurückwenden. Dann ist wieder Bunt am Zug und versucht, das System zu unterminieren. Grau hat gewonnen, wenn er den Anfangskredit erwirtschaftet hat, bevor Bunt das System sabotiert und gesprengt hat.

In *tripura transfer*, wo P. M. das Spiel 1982 erstmals vorgestellt hat, wird *Demono* dazu verwendet, um einen Kampf um Leben und Tod auszutragen. Um das geht es auch in diesem Spiel, um Sein oder Nichtsein, um den Kampf des kapitalistischen Systems gegen die phantasievolle, bunte Welt der Subversion. Der Sprayer von Zürich, ein Geistesverwandter von P. M., hat Ähnliches mit anderen Mitteln versucht; aas System hat ihn dafür ins Gefängnis gesteckt.

Obwohl von den Grundzügen her sehr einfach, ist *Demono* ein schwieriges Spiel. „Ein perverses Spiel, warum sich so plagen?", heißt es an einer Stelle in *tripura transfer*. Für diese Frage hat jeder frustrierte Grau-Anfänger sehr viel Verständnis, nachdem er mal für mal von Bunt vom Platz gefegt worden ist. Die bunte Übermacht scheint unüberwindbar, doch mit der Zeit lernt Grau, seine Kräfte richtig einzusetzen und sich taktisch geschickt zu verhalten. Zu finden gilt es ein Gleichgewicht, das genügend Profit sichert, neue Arbeiter produziert und genügend Wissenschafter und Polizisten hervorbringt. Das Gleichgewicht verhindert unkontrollierbare Kettenreaktionen und das Ohnmachtsgefühl, daß dieses System zu nichts taugt. Denn solch subversive Gedanken muß jeder mit der Zeit entwickeln, dessen AKW dauernd in die Luft fliegt.

Synes Ernst



Varianten und Finessen

Unter dieser Überschrift finden sie Spielregel-Erweiterungen, -Varianten, -Korrekturen und -Erläuterungen zu bekannten Spielen sowie taktische und strategische Tips, kurz alles, was Ihnen ein besseres Spielen ermöglicht. Viele gute Ideen, die wir hier abdrucken, gehen auf Anregungen der *SpielBox*-Leser zurück. Deshalb schreiben Sie uns bitte, wenn Sie originelle Spielvorschläge oder Strategien entwickelt haben.

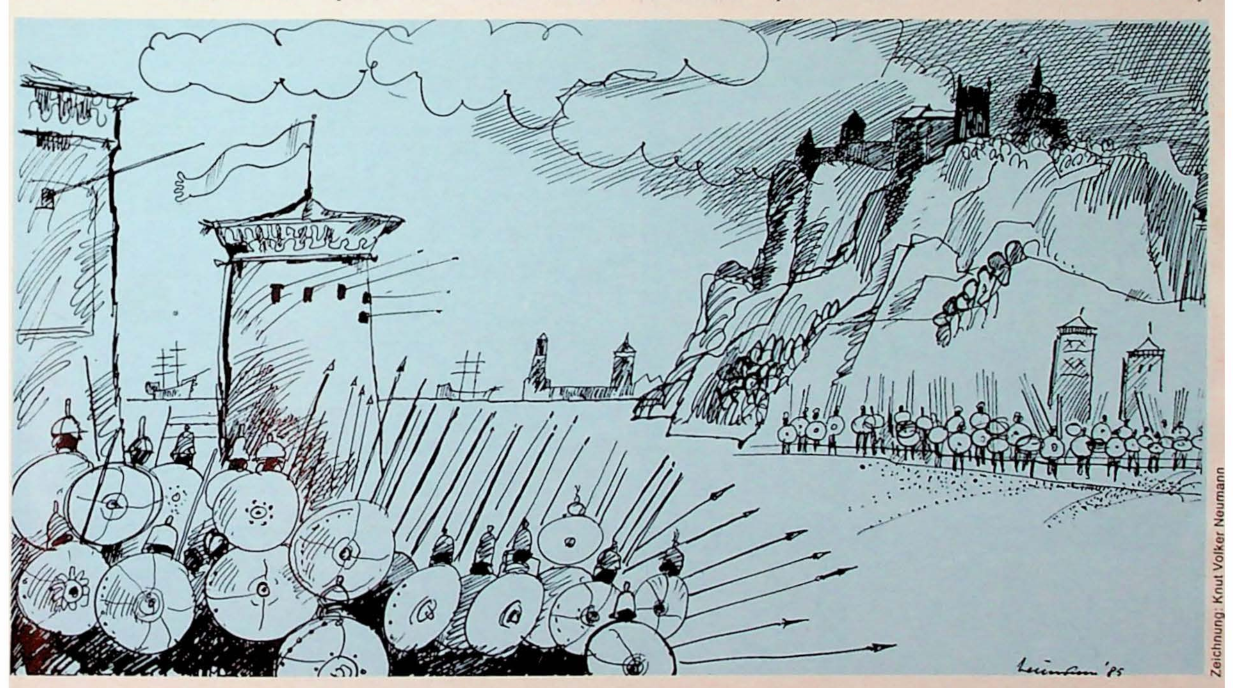
Wir lesen alle Ihre Zuschriften mit großem Interesse. Haben Sie aber bitte etwas Geduld, wenn Sie Ihre Ideen nicht gleich in der nächsten Ausgabe der *SpielBox* veröffentlicht sehen. Um ein Heft fertigzustellen, brauchen wir zwei Monate Zeit. Wenn eine Ausgabe erscheint, sind also die Texte für die nächste Nummer bereits geschrieben.

In Heft 3/85 konnten Sie lesen, daß mancher Spieleautor auch dann an einem Spiel weiterarbeitet, wenn es bereits veröffentlicht ist. Heute drucken wir ein weiteres Beispiel ab. Donald Bense, Autor von *Conquest*, einem der schönsten strategischen Spiele, die bei uns auf dem Markt sind, hat sein Spiel ausgebaut. Außerdem hat er, um Schachspieler für *Conquest* zu interessieren, die *Conquest*-Regeln auf Schach übertragen. Das Ergebnis heißt *Quest-Chess*, eine Variante, die selbst für eingefleischte Schachspieler interessant sein dürfte.

Ebenfalls in Heft 3/85 veröffentlichten wir die Variante *Halma mit großen Sprüngen*. Ferdinand de Cassan aus Österreich machte uns darauf aufmerksam, daß die gleiche Variante bereits im Februar dieses Jahres in der französischen Spiele-Zeitschrift *Jeux & Strategie* abgedruckt war. Zur Ehrenrettung des Einsenders dieser Spielidee sei jedoch gesagt, daß Franz-Josef Schmitt seinen Beitrag bereits im April 1984 an die *SpielBox* geschickt hat, also lange vor der Veröffentlichung in Frankreich.

Wenn Sie interessante Beiträge für diese Rubrik haben, bedienen Sie sich bitte der folgenden Adresse:
SpielBox
Redaktion „Besser Spielen"
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Knut-Michael Wolf



Zeichnung: Knut Volker Neumann

Conquest+

Mit diesem Spiel haben wir uns an dieser Stelle schon einmal ausführlich beschäftigt. Die Beschreibung entnehmen Sie deshalb bitte Heft 3/83 der *SpielBox*. Nach dem Konkurs der Firma Bütehorn wurde *Conquest* von Hexagames übernommen und mit einer überarbeiteten Spielanleitung wieder veröffentlicht. Dabei wurden auch Passagen aus dem *SpielBox*-Artikel verwendet. Die früheren Regelunklarheiten sind jetzt beseitigt.

Donald Benge, der Autor des Spiels, hat nun das Spielmaterial um zwei Figurentypen ergänzt und damit neue und sehr interessante strategische Möglichkeiten eingeführt: Jeder Spieler erhält zusätzlich zwei Katapulte und zwei Belagerungstürme. Das erweiterte Spiel ist in den USA unter dem Titel *Conquest+* erschienen. Da vorerst nicht mit einer deutschen Version zu rechnen ist, wollen wir Ihnen die Neufassung hier vorstellen.

Der Spielplan auf Seite 46 zeigt Ihnen die Aufstellung aller Spielfiguren. Neu sind die Symbole für die Katapulte und die Belagerungstürme (Abb. 1). Um das Spielmaterial Ihres Spiels entsprechend zu ergänzen, können Sie diese Symbole auf kleine, runde Kartonplättchen malen. Oder Sie basteln sich entsprechende Figuren selbst.

Beide neuen Figuren dürfen sich pro Zug bis zu 2 Felder weit bewegen, können aber keine gegnerischen Figuren schlagen, folglich auch nicht auf besetzte Felder gezogen werden. Die Besonderheiten:

Belagerungsturm
Er kann nicht an Bord eines Schiffes oder einer Galeone gebracht werden und natürlich auch nicht von einem Streitwagen transportiert werden. Schlagen

(und vom Brett nehmen) kann man ihn nur mit einem Elefanten, doch kann ein Soldat ihn von einem direkt benachbarten Belagerungsturm aus erobern. Bis zu drei Soldaten können sich gleichzeitig auf einem Turm aufhalten. Einen eigenen Turm können sie entweder von einem leeren Nachbarfeld oder von einem direkt benachbarten Turm aus besteigen. Letzteres ist die einzige Möglichkeit, einen gegnerischen Turm zu besetzen (feindliche Türme kann man also nicht von leeren Feldern aus besteigen). Das gilt auch nur dann, wenn der gegnerische Turm unbesetzt ist. Ein auf diese Weise eroberter Turm geht sofort in den Besitz des angreifenden Spielers über und kann noch im selben Spielzug bewegt werden. Alle anderen Spielfiguren können die Belagerungstürme weder schlagen noch besetzen.

	S = Soldat
	E = Elefant
	R = Reiter
	W = Streitwagen
	F = Schiff
	G = Galeone
	B = Belagerungsturm
	K = Katapult
	X = X-Feld

Abb. 1

Katapult

Ein Katapult darf sich nur außerhalb der Hauptstädte bewegen. Es kann an Bord einer eigenen Galeone (nicht eines Schiffes!) gebracht werden. Gegnerische Wasserfahrzeuge dürfen damit nicht erobert werden. Wegen des hohen Gewichts kann eine mit einem Katapult beladene Galeone pro Runde maximal zwei Felder weit ziehen.

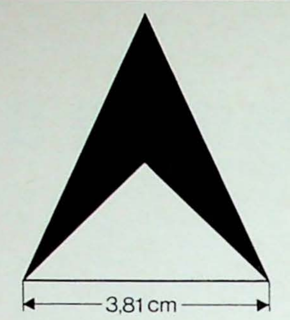


Abb. 2: Hilfsmittel zur Bestimmung der Reichweite des Katapults

In jedem Spielzug kann das Katapult einen Schuß abgeben. Dieser Schuß verbraucht einen Bewegungspunkt. Jede gegnerische Figur oder Figurenkombination kann auf diese Weise angegriffen werden, nicht aber die Hauptstadt (die Stadtmauern sind zu hoch). Der Schuß, der nur ein einziges Feld zum Ziel haben kann, wird angesagt und trifft immer. Die getroffenen Figuren werden vom Brett genommen. (Ein Beispiel: Wird ein von 2 Soldaten besetzter Elefant mit dem Katapult angegriffen, sind alle drei Figuren geschlagen).

Das Katapult kann von einem Landfeld oder von einer Galeone auf See aus aktiviert werden, auch das Ziel kann sich an Land oder auf See befinden. Eine Besonderheit stellen die Belagerungstürme dar. Sie sind so massiv, daß sie vom Katapult nicht zerstört werden können. Die Besatzung eines Turms kann man

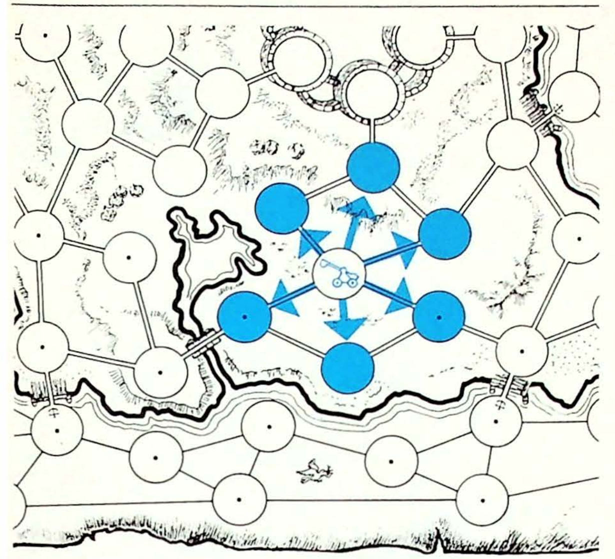


Abb. 3: Reichweite des Katapults nach der SpielBox-Methode

dennoch mit einem Katapult angreifen. Nach diesem Angriff ist der Turm unbesetzt.

Ein paar Worte zur Reichweite der Katapulte: Donald Benge gibt in seiner amerikanischen Spielregel eine Reichweite von 1,5 Inches an, das sind genau 3,81 cm. Diese Entfernung gilt vom Mittelpunkt des Katapultfeldes bis zum Mittelpunkt des Zielfeldes. Wollen Sie *Conquest+* pur spielen, so schneiden sie sich aus Karton einen provisorischen Zirkel zurecht, mit dem Sie während des Spiels feststellen können, ob ein Zielfeld noch innerhalb der Reichweite liegt (Abb. 2). Außerdem sollten Sie auf Ihrem Spielbrett die Feldmittelpunkte markieren. Falls Sie auf diese exakte Ermittlung der Reichweite verzichten wollen, können Sie auch unseren folgenden Vorschlag zur Definition der Reichweite verwenden: Ohne Rücksicht auf die eingezeichneten Wege liegen alle in Luftlinie benachbarten Felder in Reichweite des Katapults (Abb. 3). Eine Ausnahme bilden lediglich die Seefelder am äußeren Rand des Spielplans. Die Entfernung zwischen zwei solchen Feldern ist zu groß, als daß das Katapult eingesetzt werden könnte (Abb. 4, S. 49). In manchen Regionen des Spielplans führt diese Definition ganz offensichtlich zu Überreichweiten. Es liegt an Ihnen, ob Sie sich in diesen Fällen mit Ihrem Spielpartner einigen oder dann doch auf den Zollstock zurückgreifen.

Sechs Felder des Spielplans sind mit einem X gekennzeichnet (Abb. 5, S. 49). Ein Katapult, das auf einem solchen X-Feld steht, kann während des gegnerischen Spielzuges einen Verteidigungsschuß auf eine Figur abgeben, die in Reichweite gelangt. Dieser Verteidigungsschuß gilt wie ein Vergeltungszug nach dem Schlagen einer Spielfigur. Der Verteidiger (also der Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist) braucht den Verteidigungsschuß nur anzusagen, um die anrückende Figur zu schlagen. Kommt ein gegnerisches Katapult in Reichweite, hat der Verteidigungsschuß Vorrang.

Diese Regel blockiert den Seeweg an einer der beiden Küsten jeder Insel für die gegnerische Flotte. Der Spieler, der als erster seine Schiffe und Galeonen bemannte und über die äußeren Seewege vorrücken ließ, konnte nach den bisherigen Regeln fast immer einen strategischen Vorteil für sich verbuchen.

Vergeltungszüge sind Sofortreaktionen eines Spielers, wenn eine seiner Spielfiguren während des gegnerischen Spielzuges geschlagen wird. (Die Hexagames-Spielregel bezeichnet diese Züge als „Austausch"). Ein solcher Vergeltungszug darf auch mit einem Katapult ausgeführt werden. Das Katapult darf sich dabei aber höchstens um ein Feld bewegen (nicht um zwei Felder wie die übrigen Figuren). Das gilt auch für eine Galeone, die mit dem Katapult beladen ist. Voraussetzung ist, daß das Ziel erst durch diesen



FREIZEIT LÜK
Spiel und Wissen
Neu!
Rätselreise um die Welt
Rätselreise
Rätselreise
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0003
DM 28,80
Knobeleien
Knobeleien
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0001
DM 28,80
TÜFTELKISTE
Tüftelkiste
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0004
DM 28,80
1000 FRAGEN A–Z
1000 Fragen von A–Z
Geschenkkarton mit Ratebuch und Kontrollgerät.
Best.-Nr. 24 0005
DM 28,80
Das Lernspiel. Bringt Spaß in Freizeit und Familie.
Im attraktiven Geschenkkarton sind ein Ratebuch und ein Freizeit LÜK-Kontrollgerät, mit dem man überprüfen kann, ob die Fragen richtig beantwortet wurden. Wer das Kontrollgerät schon hat, kann die Ratebücher einzeln kaufen.
Heinz Vogel Verlag · Postfach 53 67 · 3300 Braunschweig

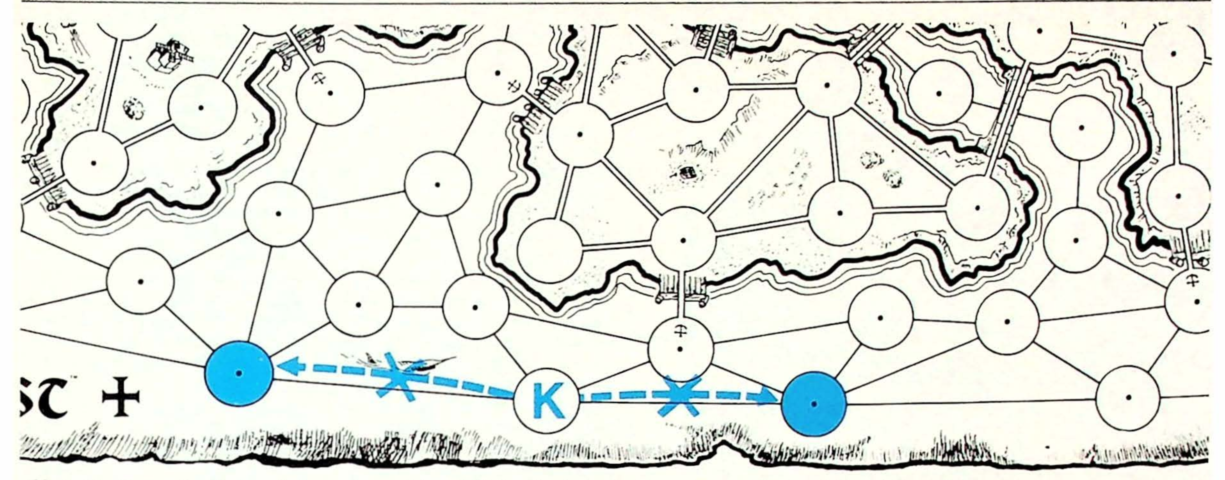


Abb. 4: Ein Katapult auf einer Galeone, das auf dem Feld K steht, kann die blau gekennzeichneten Felder nicht erreichen

Zug in Reichweite gebracht wird. Ein Katapult darf während des gegnerischen Spielzuges nur einmal eingesetzt werden, entweder für einen Verteidigungs- oder für einen Vergeltungsschuß.

Soweit die Regeln für die beiden neuen Spielfiguren. Das übrige Regelwerk gilt unverändert, doch müssen noch einige besondere Situationen erwähnt werden: Ebenso wie über einen Elefanten oder Streitwagen kann ein Soldat auch über einen Belagerungsturm „hinwegsteigen", um einen Vergeltungszug auszuführen. Erobert ein Soldat einen Turm, so ist er damit einem gegnerischen Vergeltungszug ausgesetzt. Dieser Vergeltungszug kann entweder mit einem Elefanten oder einem Katapult erfolgen. Im ersten Fall kommen Turm und Soldat vom Brett, im zweiten Fall nur der Soldat (der Turm wechselt dann nicht den Besitzer, sondern bleibt Eigentum des Verteidigers).

Verzichtet der Gegner auf einen Vergeltungszug (weil er nicht reagieren will oder kann), darf die schlagende Figur bekanntlich noch einmal ziehen. Das gilt jedoch nicht für ein Katapult. Schlägt eine mit einem Katapult beladene Galeone ein anderes Wasserfahrzeug, darf die Galeone in einem solchen Fall noch einmal bis zu zwei Felder weit ziehen.

Wird ein gegnerisches Schiff in einem Hafen erobert, geht es (falls kein Vergeltungszug erfolgt) in den Besitz des Angreifers über. Eventuelle Ladung an Bord wird jedoch aus dem Spiel genommen. Man kann auf diese Weise also kein gegnerisches Katapult erbeuten.

Die Siegbedingungen wurden in *Conquest+* erweitert. Ein Spieler gewinnt, wenn er alle gegnerischen Landfiguren geschlagen hat oder alle 5 Felder der gegnerischen Hauptstadt besetzt hält oder einen Belagerungsturm in die gegnerische Hauptstadt bringt.

Probieren Sie *Conquest+* einmal aus und lassen Sie sich von der Faszination, die dieses Spiel ausstrahlt, fesseln.

Zum Schluß ein Wort in eigener Sache:

„Alte" *SpielBox*-Leser werden sich erinnern, daß wir vor zwei Jahren dazu eingeladen hatten, *Conquest* per Post zu spielen. Leider hielt sich die Resonanz seinerzeit in Grenzen. Einige der gestarteten Partien wurden darüber hinaus vorzeitig abgebrochen. Offenbar bereitet es Schwierigkeiten, mögliche Gegenreaktionen des Spielpartners einzukalkulieren. *Conquest* scheint hierzulande als Briefspiel nicht geeignet zu sein. Wir haben diese Aktion deshalb nicht weiter propagiert.

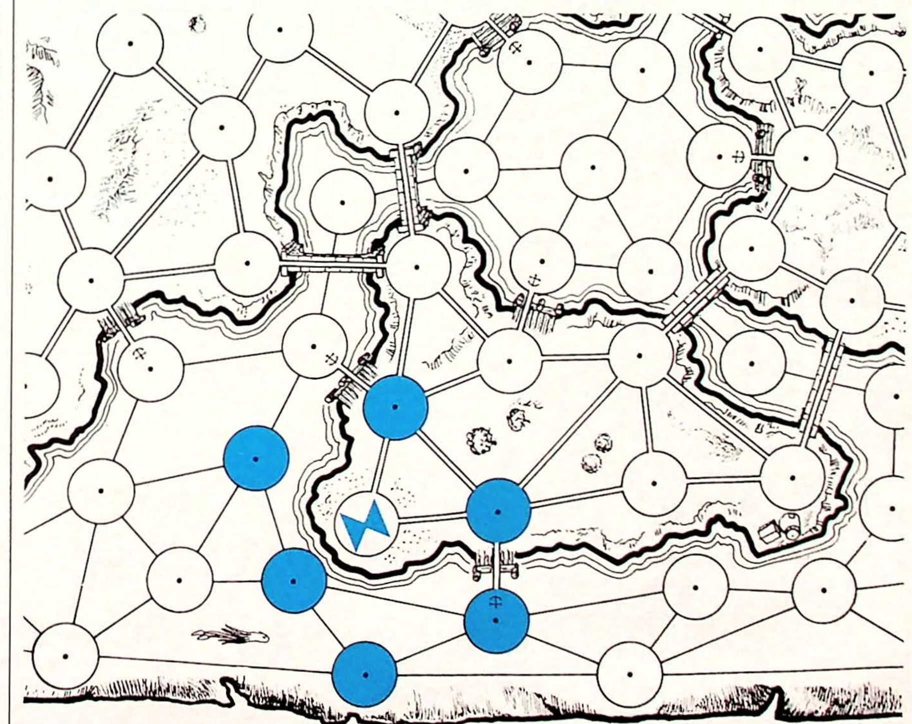
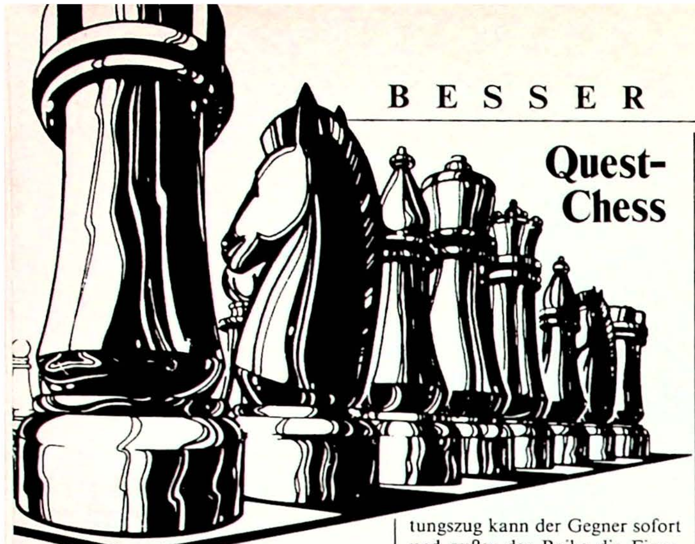


Abb. 5: Eins der strategisch wichtigen X-Felder



Quest-Chess

Der Titel verrät bereits, worum es sich bei diesem Spiel handelt: *Quest-Chess* ist Schach, nach *Conquest*-Regeln gespielt. Eingefleischte Schachspieler brauchen kaum umzudenken. Alle Schachregeln bleiben erhalten. Doch darf, wer am Zug ist, mehrere Figuren bewegen. Und die *Conquest*-Regel des Vergeltungszuges wird ebenfalls angewandt.

Aus dieser – auf den ersten Blick nur geringfügigen – Regelvariante ergibt sich ein völlig neues Spiel. *Quest-Chess*-Spiele verlaufen um vieles lebhafter als traditionelle Schach-Partien. Die Situation auf dem Brett ändert sich ständig. Das Vorausplanen gegnerischer Züge wird schwieriger, die strategischen Möglichkeiten werden vielfältiger. Man sagt, traditionelle Schach-Spieler seien Varianten gegenüber sehr verschlossen. Wenn Sie sich zu diesem Personenkreis zählen, geben Sie sich einen Stoß, denn *Quest-Chess* ist sehr reizvoll. Allerdings – Ihre Schach-Lehrbücher helfen Ihnen in diesem Spiel nur wenig.

Gespielt wird auf einem normalen Schachbrett. Die Figuren ziehen nach den üblichen Regeln. Weiß beginnt und zieht fünf verschiedene Figuren. Danach macht jeder Spieler bis zu zehn Züge, wenn er an der Reihe ist. Dabei darf keine Figur zweimal gezogen werden, es sei denn, sie hat eine andere Figur geschlagen oder den gegnerischen König ins Schach versetzt. Sie brauchen in Ihrer Runde nicht alle zehn Züge auszunutzen, wenigstens mit einer Figur müssen Sie aber ziehen.

Wenn Sie in Ihrer Runde eine andere Figur schlagen, müssen Sie Ihrem Gegner sofort die Gelegenheit zu einem Vergeltungszug geben. In diesem Vergeltungszug kann der Gegner sofort und außer der Reihe die Figur, die geschlagen hat, seinerseits schlagen – vorausgesetzt, er schafft das in einem einzigen Zug. Danach sind Sie weiter an der Reihe. Kann oder will er keinen Vergeltungszug machen, dürfen Sie dieselbe Figur noch einmal bewegen.

Falls Sie mit dem letzten Zug in Ihrer Runde eine andere Figur schlagen, hat Ihr Gegner keinen Vergeltungszug frei. Er ist ja nun ganz normal an der Reihe. (Wenn er jetzt schlägt, haben Sie die Möglichkeit zum Vergeltungszug). Das gilt auch, wenn Sie vor dem zehnten Zug Ihrer Runde schlagen und auf die restlichen Züge verzichten wollen. Das allerdings müssen Sie beim Schlagen ausdrücklich ansagen.

Wenn Sie dem gegnerischen König Schach bieten, müssen Sie Ihrem Spielpartner ähnlich wie beim Vergeltungszug die Gelegenheit geben, sofort und außer der Reihe die Schachdrohung abzuwehren. Er kann die Figur, die Schach bietet, schlagen, er kann eine andere Figur zwischen Angreifer und König setzen, er kann seinen König aus dem Schach herausziehen. In jedem Fall hat er auch dafür nur einen Zug frei. Danach setzen Sie Ihre Runde fort und können die Figur, die Schach geboten hat, noch einmal bewegen. War es Doppel- oder Abzugsschach, dürfen Sie die Figur noch mal bewegen, die diese Situation ausgelöst hat. Wenn Sie dem Gegner im letzten Zug Ihrer Runde Schach bieten, muß er den ersten Zug seiner Runde dafür verwenden, die Drohung zu beseitigen.

Zieht Ihr Bauer zwei Felder weit und stellt sich neben einen gegnerischen Bauern, müssen Sie Ihrem Spielpartner sofort die Möglichkeit zum Schlagen „en passant" einräumen. Wird ein Bauer in der letzten Reihe umgewandelt, darf die neue Figur noch in derselben Runde bewegt werden.

Die Rochade gilt als Zug des Königs. Wenn Sie rochiert haben, dürfen Sie den beteiligten Turm in derselben Runde noch einmal bewegen, nicht aber den König.

Wenn Ihr Spielpartner Ihnen durch seinen Vergeltungs- oder Abwehrzug in Ihrer Runde Schach bietet und Sie dieser Drohung nur begegnen können, indem Sie eine bereits gezogene Figur noch einmal ziehen, so dürfen Sie das ausnahmsweise. Das gilt aber nur, wenn Sie wirklich keine andere Möglichkeit haben, die Schachdrohung zu beseitigen.

Machen Sie einen Vergeltungs- oder Abwehrzug während der Runde ihres Gegners, so dürfen Sie Ihren König nicht einer Schachdrohung aussetzen, auch wenn Ihr Spielpartner die Figur, die Ihnen Schach bietet, in dieser Runde bereits gezogen hat.

Ziel des Spiels ist auch in *Quest-Chess*, den König matt zu setzen. Kann ein Spieler eine Schachdrohung nicht in einem Zug beseitigen, ist er schachmatt. Eine Mattsituation kann durchaus als Folge eines Vergeltungs- oder Abwehrzuges eintreten. Wird in zehn aufeinanderfolgenden Runden weder ein Bauer bewegt noch eine Figur geschlagen, endet das Spiel unentschieden. Das gilt auch, wenn dreimal dieselbe Figurenstellung auf dem Brett steht und jedesmal derselbe Spieler an der Reihe ist.

Soweit die Regeln für *Quest-Chess*. *Conquest*-Spieler werden sofort die enge Verknüpfung mit Schach erkannt haben.

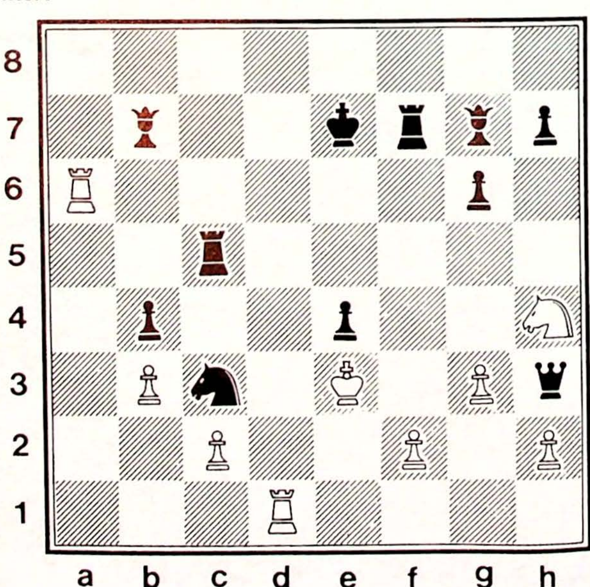
Zur Demonstration hier zwei *Quest-Chess*-Situationen: Abb. 1 und 2. Jedesmal zieht Weiß und gewinnt. Vergeltungs- und Abwehrzüge von Schwarz sind in Klammern angegeben. (––) bedeutet, daß auf den Vergeltungszug verzichtet wurde. Falls Schwarz mehrere Möglichkeiten zur Gegenreaktion hat, sind diese nebeneinander aufgelistet.

Lösung für Abb. 1:
1. f2 – f3
2. g3 – g4
3. Ta6 – e6 +
   (Ke7 × e6) oder (Ke7 – f8)
4. Sh4 – f5   4. Td1 – d8 + +
5. Ke3 – f4
6. Td1 – d8 + +

Lösung für Abb. 2:
1. e4 – e5
2. Lf3 × c6
   (––) oder (Tc8 × c6)
   3. Dc2 × c6 *
   4. Dc6 × e8 + +
3. Lc6 × b5 *
4. Lb5 × e8
   (Tc8 × e8)
5. Dc2 × a4 *
6. Da4 × e8 + +

* bedeutet, daß kein Vergeltungszug von Schwarz möglich ist. Verzichtet Schwarz nach dem

Abb. 1



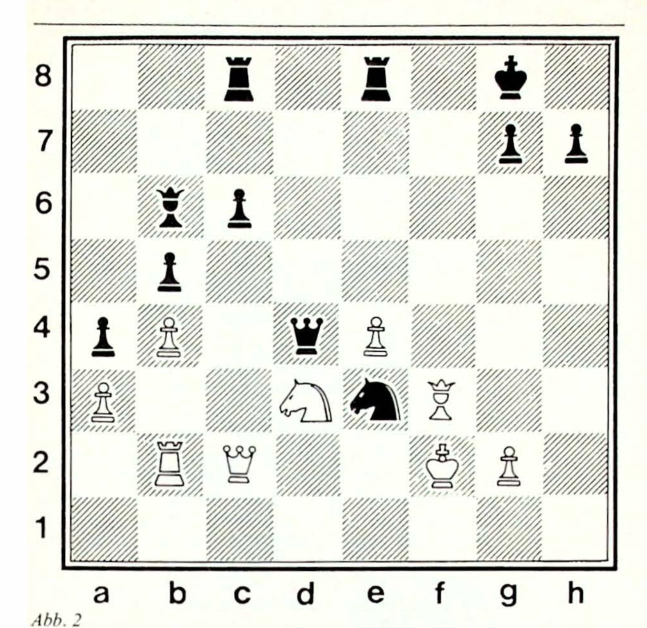


Abb. 2

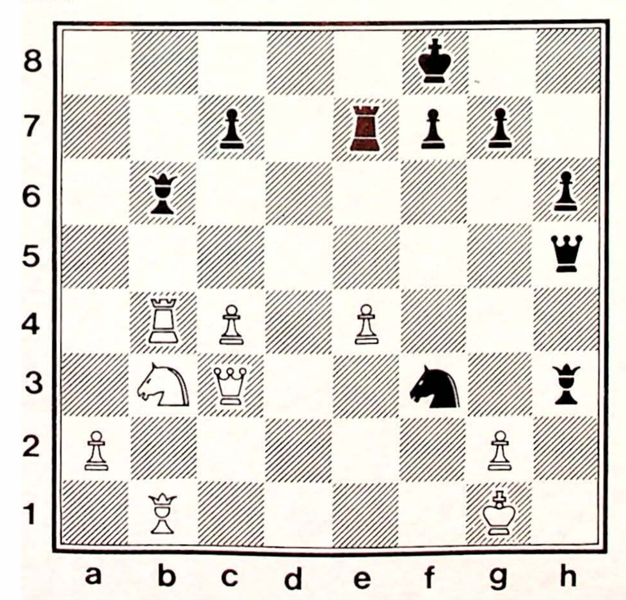
4. Zug von Weiß auf den Vergeltungszug, so zieht Weiß wie folgt:
(– –)
5. Dc2 × c8 *
6. Dc8 – e6 + o. 6. Kf2 – e1
(Kg8 – h8) 7. Tb2 – f2
8. Le8 – f7 + +
7. Le8 – f7
8. De6 – e8 + +

Wenn Schwarz die Schachdrohung im 6. Zug mit Kg8 – f8 beantwortet, setzt Weiß sofort mit 7. De6 – f7 matt.

Zum Abschluß ein schwieriges *Quest-Chess*-Problem in Abb. 3. Auch hier zieht Weiß und gewinnt. Kalkulieren Sie alle denkbaren Vergeltungs- oder Abwehrzüge von Schwarz ein, und finden Sie die beste Strategie für Weiß. Die Auflösung finden Sie auf Seite 84.

Sollten Sie an dieser Art von Schachaufgaben Gefallen finden, so lassen Sie es uns bitte wissen!

Abb. 3



Die *SpielBox* stellt alte Spiele vor. *Sven Kübler* hat in den Archiven gestöbert.

Spiele sammeln

3 M–4 FUN 4 U 2 (Zweiter Teil)

In dieser Folge unserer Serie über Spielereihen geht es noch einmal um 3 M.

Nachdem die 3M-Deutschland festgestellt hatte, daß der Buchhandel nicht gerade begeistert vom Thema Spielen war, ging man doch auf die Spielwarenmesse nach Nürnberg. Im Gegensatz zu anderen Herstellern bevorzugte die 3M einen offenen Stand, so daß jeder das Angebot betrachten konnte, ohne sich viel Fragen gefallen lassen zu müssen.

Es war damals noch üblich, einen rundherum geschlossenen Stand zu bauen, und am Eingang wurde man in der Regel nach Adresse und Grund des Besuches gefragt.

Als nun dort die kleine 3M-Truppe den Stand betreute, kam ein älterer, weißhaariger Herr vorbei und interessierte sich sehr für das Programm. Nach kurzer Zeit offenbarte er seine Identität – Alex Randolph! Schnell kam man ins Gespräch und zu einigen Partien *Twixt*. Kurz darauf kam zufällig ein Spielekritiker hinzu, der Alex Randolph bis dato nicht kannte. Er betonte, daß er von den neuen 3M-Spielen begeistert sei, nur *Twixt*, das wäre ja wohl nichts. Alex, in seiner ruhigen Art, hörte sich brav an, was denn wohl an dem Spiel so schlecht sei und erfuhr, daß der Kritiker herausgefunden habe, der Anziehende gewinne immer! An *Twixt* war ja nun kein Mangel, und „zufällig" konnte Alex das Spiel auch. Nach einigen wenigen Zügen war der Kritiker von seinem Irrtum überzeugt, obwohl er es nicht fassen konnte!

Zwei andere Geschichten sind auch schnell erzählt. Alex Randoph hatte der 3M ein Spiel präsentiert, das recht komplex war und den Namen *Good Knight* tragen sollte. Bestandteil war unter anderem der Springerzug als Bewegung, daher auch der Name. Die 3M lehnte das Spiel in dieser Form ab, fragte jedoch kurz darauf, ob ein anderes Element des Spiels verwertet werden könnte, und so entstand *Evade*, mit typischen Elementen aus *Geister* und *Pferdeäpfel*.

Die andere interessante Geschichte stammt von Sid Sackson, der mit seinen Spielen bei 3M gut vertreten war. Die 3M hatte beschlossen, *Acquire* zu produzieren, nur an den Sackson-Regeln wollte sie etwas verbessern. So erschienen die ersten Spiele mit der „kleinen" Regeländerung, daß jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, soviele Aktien kaufen darf wie er will! Wer *Acquire*, bzw. *Hotel-König* kennt, weiß, was das bedeutet! Sid Sackson hatte erhebliche Mühe, die Produzenten von diesem Fehler zu übertragen.

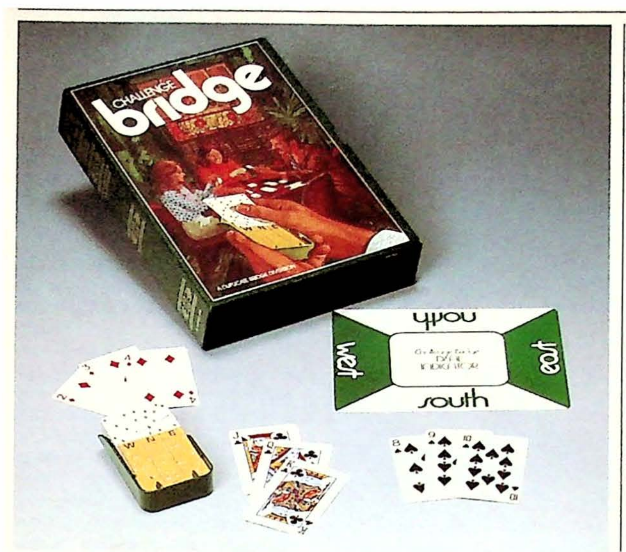
Der Vertrieb der Spiele lief in den USA und bei uns gar nicht schlecht. Nur – in diesem großen Konzern können sich erfolgreiche Leute auf andere Positionen verbessern, und so verschwanden die Initiatoren der Spiele aus dem Geschäftsbereich, und die Nachfolger hatten mehr und mehr Probleme. Für sie bedeutete die Arbeit nicht mehr Fun & Games. Zudem war eben der Bereich auch nicht so *übermäßig* erfolgreich, und es kam immer mehr Unverständnis auf, daß da Leute während der Bürozeit einfach spielen und nicht arbeiten! Zunächst versuchte man die Kosten zu senken, indem die Qualität (nicht der Spiele) gesenkt wurde. Hält man beispielsweise *Oh-Wah-Ree* und *Contigo* nebeneinander, so stellt man nicht nur 12 Jahre Altersunterschied fest, sondern einen enormen Qualitätsverfall: Dort das liebevoll gestaltete Spielbrett bei *Oh-Wah-Ree* und hier der schlichte Plastikeinsatz beim *Contigo*, dort der gute in Leinen gebundene Karton und hier der fast labberige *Contigo*-Karton, der schon beim zweiten Benutzen einreißt.

Schließlich war das Ende der 3M-Spiele besiegelt – der Konzern wollte nicht mehr. Die 3M Deutschland erfuhr dieses auf der Spielwarenmesse 1976 von anderer Seite, und kurz darauf wurde es bittere Gewißheit. Zum 17. 2. 1976 wurden die restlichen 3M-Spiele sowie einige Lizenzen an Avalon Hill verkauft. Bei uns entledigte man sich des Themas, indem rund 2000 Spiele an den Kaufhof „verscherbelt" wurden. Ende März war das Thema Spiele auch bei der 3M Deutschland erledigt. Es existiert kein Archiv, keine Dokumentation – nichts! Spiele erledigt? Nicht ganz, denn zumindest das 3M-Zeichen taucht beim neuen *Business* von Schmidt Spiele + Freizeit wieder auf – ob das ein gutes Omen ist?

Die Bookshelf Games & Classics

Zunächst erschienen nur *Bookshelf Games*, die später durch die *Classics* abgerundet wurden. Im Kasten finden Sie in alphabetischer Reihenfolge die 27 in den USA erschienenen Ausgaben. Erstaunlicherweise und das ist ein offizielles Statement, waren alle Spiele auch bei uns erhältlich. Einige wenige Läden hatten wohl das komplette Sortiment. Das große Problem bestand einfach darin, daß einerseits die Spiele ohnehin schon für damalige Verhältnisse teuer waren und dann nur im 4er bzw. 6er Pack pro Typ geliefert wurden. Weiterhin gab es nur für die Minderzahl eine deutsche Regelübersetzung, was den Verkauf behindert hat.

Aus der *Bookshelf Serie* sind bei uns neben der 3M-Ausgabe noch bekannt: *Bierbörse* von Parker, was mit *Bazaar* identisch ist.



Challenge Bridge, *ein „Muß" für jeden Bridgespieler*

Bezeichnung Reise-Spiele und hießen dann *3D-Tic-Tac-Toe, Hedron, Hex, Nab, Plasma, Lasso, Scout* und *Schiffe versenken.*

Nur bei uns gab es von 3M das Alex-Randolph-Spiel *Mimikri* und die beiden Piet-Hein-Spiele *Nimbi* und *Orbis 1&2.* Der Vollständigkeit halber sei auch noch auf ein weiteres Randolph-Spiel hingewiesen, welches sehr kurz nur in USA bei 3M erschien: *Mad Mate* (siehe dazu auch den Artikel ab S. 12). Wie der Name schon sagt eine Schachvariante, eines der Lieblingsthemen von Alex Randolph. Die Produktion war aber derart schlecht, daß man es umgehend wieder einstellte.

Selecta versuchte sich auch am *Mad Mate,* und zur Zufriedenheit von A. Randolph erschien es dann als *Neo-Chess.*

Soweit die Auflistung der Titel. Wir sind der festen Überzeugung, daß eine solch qualitativ anspruchsvolle Serie mehr Beachtung erhalten wird, und es bleibt zu hoffen, daß ein Verlag die Idee aufgreift. Damals, Anfang der 70er Jahre, wollte jeder dabeisein. Das Motto lautete: Wenn 3M Spiele für Erwachsene produziert, dann muß da auch ein Markt sein. So stürzten sich alle in das Geschäft – und bezahlten zum Teil viel Lehrgeld. Wohl noch am schönsten von der Aufmachung her war die Ravensburger *Casino-serie.*

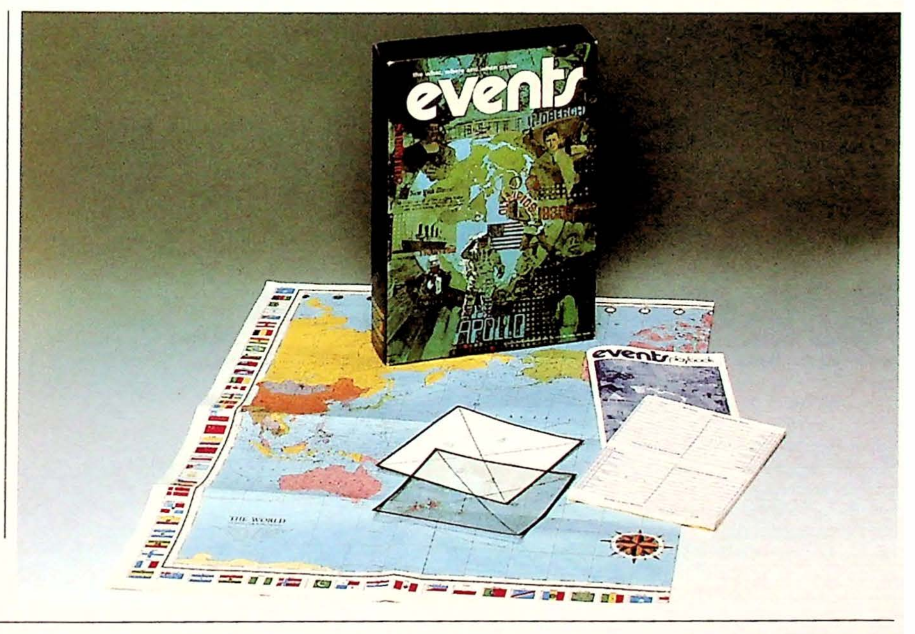
Schmidt Spiel + Freizeit zog gleich mit 16 großformatigen Titeln ins Rennen. Darunter waren drei 1 500-Teile Puzzle und einige uninteressante Sachen, doch werden Spielsammler *Diplomatie* bestimmt nicht verkommen lassen. F. X. Schmidt war gleich mit zwei Serien dabei, einer kleinen ähnlich den Gamettes und einer gro-

Dazu gab und gibt es von Schmidt Spiel + Freizeit noch folgende Spiele:

Acquire/Hotel König, Facts in Five, Feudal und *Imperium/Ploy,* wobei noch einmal festzustellen ist, daß der Autor von *Ploy* Frank Thibault heißt.

Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, daß es von 3M USA und 3M Deutschland verschiedene Spiele neben diesen 3 großen Serien gab. Hierzu gehören die *EM Brand Board Games:* Bid & Bluff (übrigens nicht von Sid Sackson, wie so oft behauptet!) und *Mr. Who.* Bei den *3M Brand Puzzlers* erschienen *Kreskin's Krystal, Stac-Tac-Toe, Master Maze* und *Hectix* sowie *Frantix.*

Bei den *3M Pad Games* waren 8 Titel vertreten: *3D Tic-Tac-Toe, Hedron, Hex, Nab, Plasm, Snare, Thorns, Naval Battle.* Diese erschienen auch bei uns unter der



Events Game: *Geschichtskenntnisse gefragt*

ßen, in der prominente Autoren wie V. Siena, R. Ross oder E. Lasker vertreten waren. Erwähnenswert auch die Heyne Taschen-Spiele mit 34 (oder mehr?) Titeln, Frankh's Buch-Spiele mit 4 und DVA mit 5 Spielen. Sehr bekannt und auch beliebt wurden bei uns die Pelikan-Spiele, die man auch als Serie bezeichnen kann. Doch diese sind vielleicht Thema in einer anderen *SpielBox*.

Wir hoffen, daß unsere drei Folgen über Spielserien Spaß gemacht haben und die Sammelleidenschaft geweckt oder vertieft haben. Vor allem aber wollten wir FUN4U2.

Kurzbeschreibungen der Bookshelf Classics

Zur Ergänzung der Reihe beschloß die 3M klassische Spiele aufzunehmen. Hierzu gehören:

2 – Backgammon
5 – Chess
15 – Go

Alle zeichnen sich durch eine schöne Aufmachung und gutes Spielmaterial aus. Vor allem die Go-Steine sind ein wahres Vergnügen.

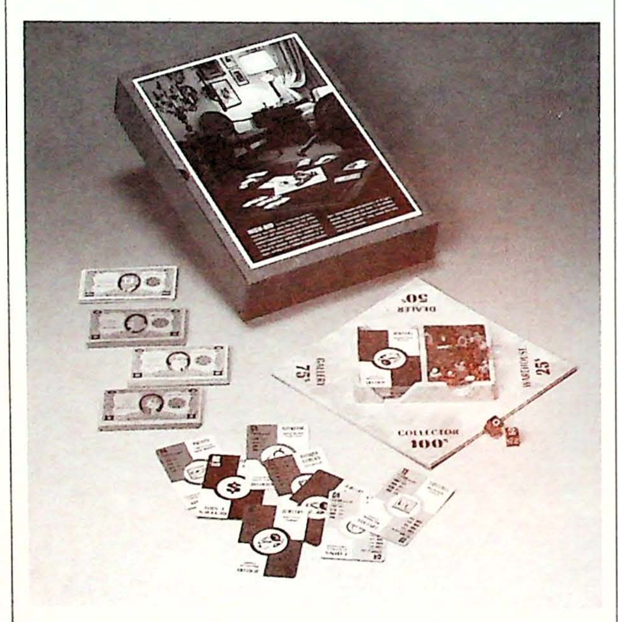
1 – Acquire: Seit mehr als 20 Jahren ein Spielehit von S. Sackson. Auch bei uns ist es nach wie vor bekannt und beliebt, allerdings als *Hotel-König*. Es wurde von unseren Lesern auf Platz 3 der beliebtesten Spiele gewählt.

3 – Bazaar: Ein weiterer großer Wurf von S. Sackson. Nach Einstellung der 3M-Spiele versuchte sich Parker mit *Bazaar* als *Bierbörse*, jedoch wurde auch dieses Spiel nicht allzulange vertrieben.

4 – Breakthru: Ein besonderes *Schiffe versenken* für 2 Strategen. Der Flottenkommandant der „Goldflotte" muß sein Flaggschiff von der Spielfeldmitte an den Rand bringen, was natürlich der Kommandant der „Silberflotte" verhindern will. Interessant neben der Zugmechanik das schöne Spielmaterial.

6 – Challenge Bridge: Dieses Spiel ist ein „Muß" für jeden Bridge-Spieler, sagte Oswald Jacoby über *Challenge-Bridge*, das neben der Bookshelf-Ausgabe auch als 3M Brand Game in einer rechteckigen Schachtel erschien. Die Turnierpartien von 26 Meisterpaaren können nachgespielt werden und die eigene Leistung wird mit denen der Bridge-Experten verglichen. Im Spiel ist ein einzigartiger, patentierter „Card Selector", der ein schnelles und akkurates Kartenverteilen für 100 Partien ermöglicht. Die Partien werden im Begleitheft von O. Jacoby kommentiert.







Foil: *Spiel gegen die Sanduhr*, High Bid: *Für Liebhaber von Kunstauktionen*, Jumpin: *Eine Halmavariante*

7 – Challenge Football: Nicht, wie man vermuten könnte, das Sportsgame in anderem Format. Es handelt sich um ein anderes Spielsystem, jedoch um das gleiche Thema – Football.

8 – Challenge Golf: Dieses Spiel liegt uns leider nicht vor. Aus den Unterlagen ersehen wir, daß es sich vermutlich um *Thinking Man's Golf* als Bookshelf-Ausgabe handelt. Als Platz wird der berühmte Pebble Beach Golf Course gewählt, Schauplatz des großen Bing-Crosby-Turniers, in dem je ein Profi und ein Amateur zusammenspielen. Ein Unterschied zu *Thinking Man's Golf* liegt in der Vorgabe von 4 Charakteren mit speziellen Eigenschaften. Vielleicht kann einer unserer Leser uns Näheres verraten?

9 – Contigo: Man mische *Kalah/Sahara* und *Vier Gewinnt*, schon hat man *Contigo*. Ganz so einfach ist es natürlich nicht, aber wie in *Kalah* müssen Erbsen/Körnchen umverteilt werden und wie bei *Vier Gewinnt* siegt in der 2-Personen-Variante derjenige, der 4 Steine in eine Reihe bekommt. Ein interessantes Taktikspiel für 2 oder 4 Spieler.

10 – Events Game: Das Spiel der historischen Ereignisse. Abwechselnd sucht sich jeder Spieler ein Ereignis der Geschichte aus, welches die Mitspieler erraten müssen. Sie erhalten nach und nach mehr Informationen, Art des Ereignisses, Jahrhundert, Dekade, Gegend, nähere Beschreibung des Ereignisses und zuletzt noch einen deutlichen Hinweis. Nach jeder Erklärung darf eine Zusatzfrage gestellt werden, die der Aufgabensteller nur mit ja oder nein beantworten darf. Gut, daß 300 Ereignisse als Beispiele zum Aussuchen genannt werden!

11 – Executive Decision: Das Spiel ist als Brettspiel bei uns nicht sehr populär geworden. Hingegen hat es als Postspiel Karriere gemacht. 2–6 Spieler versuchen in der ersten Halbrunde bis zu 6 Waren möglichst günstig zu kaufen. In der 2. Halbrunde kann man dann, sofern der Einkauf geklappt hat, die Fertigwaren möglichst teuer verkaufen. Nach 12 Runden, dargestellt als 12 Monate, wird abgerechnet.

12 – Facts in Five: Spiel des Wissens hieß es schon damals, und reichlich viel Wissen wird gefordert. Innerhalb von 5 Minuten gilt es 25 Begriffe zu finden. Zu 5

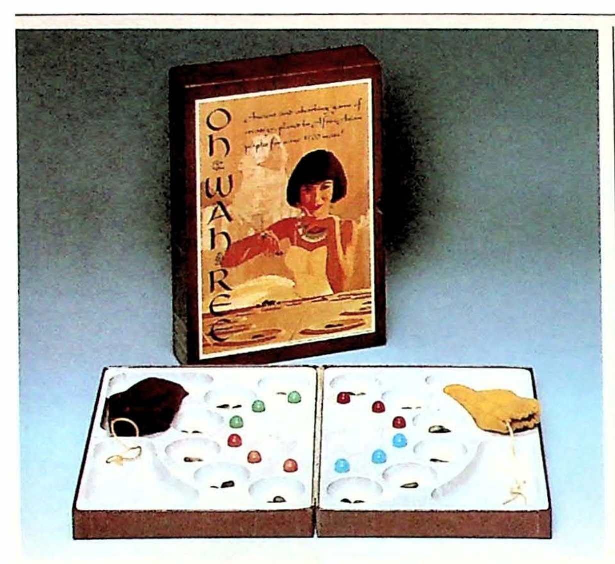


1. Niedersächsische Spielertage

9. und 10. November 1985

Braunschweig
Freizeit- und Bildungszentrum
Bürgerpark, Nimesstraße

Information:
Städt. Verkehrsverein Braunschweig
Bohlweg 6
3300 Braunschweig
☎ 0531 / 79237



Oh-Wah-Ree *von Alex Randolph: Mit das beste Spiel der Serie*

verschiedenen Sachgebieten sucht ein Spieler ein Teilgebiet aus und dazu müssen dann 5 Begriffe mit gelosten Anfangsbuchstaben gefunden werden. Interessant ist die Auswertung, denn es gibt Multiplikatoren für Allgemein- und Teilgebietswissen.

13 – Feudal: Dieses Strategiespiel mit schachähnlichen Zügen für 2–6 Spieler wurde bereits in der *SpielBox* 1/82 besprochen. Auf dem *Twixt*-ähnlichen Spielbrett bewegt jeder ein Heer mit Edel- und Gefolgsleuten, um die Burg des Gegners zu erobern oder deren Edelleute auszuschalten.

14 – Foil: Siehe letzte *SpielBox*. Das gleiche Spiel wie bei den Gamettes, nur in einem anderen Format. Dazu gibt es Kartenhalter und eine Kartenablage aus Plastik, die aber wie Marmor aussieht!

16 – High-Bid: Hier trifft das gleiche wie bei *Foil* zu.

17 – Image: Etwas fürs Image, aber nur, wenn Sie in der Schule gut aufgepaßt haben. Man soll mittels Spielkarten verschiedener Kategorien Persönlichkeiten definieren, welche von den Mitspielern zu erraten sind. So kann das Jahrhundert, das Land, der Status, die Tätigkeit und der Anfangsbuchstabe aufgelegt werden. Sicher kein besonders unterhaltendes Spiel für den Normalverbraucher.

18 – Jati: Eine betrübliche Mitteilung: *Jati*, eines der zuletzt in USA produzierten 3M-Spiele, kann nicht beschrieben werden, da uns bisher niemand ein Exemplar zur Verfügung stellen konnte. Gerüchteweise soll es sich eher um ein Geschicklichkeitsspiel mit Magneten gehandelt haben. Für sachdienliche Hinweise sind unsere Büros in Wien, Basel und Bonn ganzjährig geöffnet!

19 – Jumpin: Dieses eher unbekannte 3M-Spiel bietet auf einem 11 × 6-Loch großen Spielbrett eine Halmavariante. An jedem Ende stehen 12 (2 × 6) goldene und silberne Stahlfiguren und sollen auf die andere Seite gebracht werden. Im Gegensatz zum Halma darf nur gerade über eigene und/oder fremde Figuren gezogen werden, denn der Sprung kann auch über mehrere zusammenstehende Figuren bis ins nächste Loch erfolgen. Dabei ist jedoch ein einfacher Zug ins nächste Loch nicht zulässig, und das ist der Kniff an der Geschichte.

20 – Mr. President: Das Spiel zu den Präsidentschaftswahlen in den USA. Zwei Spieler nominieren Ihren Kandidaten für Präsident und Vizepräsident. Durch Werbekampagnen, Wahlkampf und Debatten in den Regionen werden Stimmen gesammelt für die erforderliche Mehrheit von 270 Stimmen. Die Strategie spielt neben dem Würfelglück die größere Rolle.

21 – Oh-Wah-Ree: Eines der schönsten und wertvollsten Spiele der Serie. Zum einen stammt es von A. Randolph, und zum anderen hat es eine wunderbare Aufmachung. Wie beim *Backgammon* oder beim *Contigo* werden die beiden Spielhälften aufgeklappt. Es handelt sich zwar um einen Plastikeinsatz, doch sieht er wie feinstes Carrara-Marmor aus. Dazu kommen 48 schöne Glaskugeln in 4 Farben. Das Spiel umfaßt mehrere Spielversionen des alten *Mancala,* bei uns bekannt als *Kalah* oder *Sahara.* Schade, daß es sich nie durchsetzen konnte.

22 – Phlounder: Ein Spiel der ersten Stunde im 3M-Programm, doch so gut wie unbekannt. Bereits 1962 erschienen, zeigt es deutliche Schwächen in den Regeln. Es gilt, aus Buchstabensteinen Wörter gewisser Vorgaben zu erzielen. Absolut nicht klar ist, ob das Spiel auf Zeit geht, wieviel Steine man zieht und wie und wann Steine wieder abgelegt werden dürfen. Eigentlich nicht zu verstehen, daß dieses Spiel so auf den Markt kam. Vielleicht liegt einem unserer Leser eine jüngere und deutlichere Regel vor? Vom Material, den Buchstabensteinen und einer lauten Klingel, sowie der Thematik her hätte es ein gutes Spiel sein können.

23 – Ploy: Vom gleichen Autor, F. Thibault, ist 1984 bei Ravensburger *Kippling* erschienen. Im Gegensatz dazu ist *Ploy* jedoch ein reines Strategiespiel. 2 oder 4 Spieler befehlen eine Raumflotte. Die Schiffe zeigen durch Kerben auf der Oberseite die Richtung und die Zuglänge an. Wie meist bei diesen Spielen geht es um das Besiegen der feindlichen Flotten.

24 – Point of Law: Die Bezeichnung Spiel hierfür ist mutig. Geschildert werden in einem Buch 100 Fälle aus dem Gerichtsalltag. Nicht etwa besonders spannende oder sensationelle, nein richtig normale Tatbestände. Nach Vorlesen des Falles entscheiden die Spieler unter 4 Möglichkeiten. Nun soll sich eine Diskussion hierüber anschließen, bevor das richtige Urteil vorgelesen wird. Neben dem Problem der amerikanischen Gerichtsbarkeit hat man maximal 10 Abende etwas von dem Spiel, denn eine Runde soll aus 10 Fällen bestehen.

25 – Quinto: Das faszinierende Spiel der Fünfen. Am besten vorstellbar mit einem *Scrabble*brett und Steinen. Aber nicht Buchstaben, sondern Zahlen von 0–9 sind aufgedruckt. Jeder hat 5 Steine vor sich und kann versuchen, diese passend nach *Scrabble*regeln abzulegen. Nur gilt es nicht Worte zu bilden, sondern Summen, die 5 oder ein Vielfaches hiervon bilden. Varianten zum *Quinto* sind die Zahlen 6 bis 9, die das Spiel ungleich erschweren!

26 – Stocks & Bonds: Ein amerikanisches Börsenspiel für 2–8 Spieler. Das Startkapital soll in 10 Runden vermehrt werden. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen wie *Das Börsenspiel* (alte Version) von Ravensburger oder *Long-Short* von Hexagames hat man hier überhaupt keinen Einfluß auf die Kursveränderung.

27 – Twixt: Sicherlich weltweit das bekannteste Randolph-Spiel. Eine Spielerklärung kann entfallen, da es schon lange Bestandteil der *SpielBox*-Rätselecke ist.

3M Bookshelf Games & Classics

		erschienen	Erfinder
1	Acquire	1962	S. Sackson
2	Backgammon	1973	
3	Bazaar	1967	S. Sackson
4	Breakthru	1965	A. Randolph
5	Chess	1970	
6	Challenge Bridge	1973	
7	Challenge Football	1972	
8	Challenge Golf at PB		
9	Contigo	1974	F. Thibault
10	Events	1974	
11	Executive Decision	1971	S. Sackson
12	Facts in Five	1965	
13	Feudal	1968	
14	Foil	1968	
15	Go	1973	
16	High Bid	1965	L. + P. Winters
17	Image	1972	
18	Jati	1974	
19	Jumpin	1964	
20	Mr. President	1962	
21	Oh-Wah-Ree	1962	A. Randolph
22	Phlounder	1962	H. Bernett
23	Ploy	1970	F. Thibault
24	Point of Law	1972	M. Lipman
25	Quinto	1962	
26	Stocks & Bonds	1964	
27	Twixt	1962	A. Randolph

REVUE

Die Qualitäts-Marke, der Millionen vertrauen!

Neu und exclusiv von FOTO-QUELLE: REVUE-Carat. Das Juwel unter den Farbbildern.

Ihre einmaligen Erinnerungen verdienen die hochkarätige Spitzenqualität von FOTO-QUELLE: REVUE-Carat. Faszinierende Farbbilder, die Punkt für Punkt begeistern:

- *Glanzstrahlende Oberfläche.*
- *Sympathisches Vollformat 10 x 15 cm von allen Kleinbild-Farbnegativfilmen.*
- *Individuelle Ausarbeitung.*
- *Geprüfte Qualität mit Zertifikat.*

REVUE-Carat-Farbbilder erhalten Sie in einer bildschönen, eleganten Kassette in wertvollem Veloursleder-Charakter zum Verschenken oder als attraktiver Rahmen zum Aufstellen.

Alle REVUE-Carat-Farbbilder fertigen wir ausschließlich auf Kodak-Qualitätspapier. Erleben Sie den hochkarätigen Unterschied: Verlangen Sie REVUE-Carat-Farbbilder, die Juwelen von FOTO-QUELLE!







Exclusiv von

FOTO-QUELLE

Das größte Fotohaus der Welt
8500 Nürnberg 50 · Thomas-Mann-Straße 50
...und über 2300 x in Deutschland.



NEU!
„Wochenendfilm"
REVUE TR 100

12 Farbaufnahmen einschl. Film-Entwicklung. Für Kleinbild- oder Pocketkameras.

Superpreiswert im 2er-Sparpack

nur DM 5.90 also pro Film einschl. Film-Entwicklung nur 2.95!

Sie sparen gegenüber Einzelbezug DM 2.-



Zeichnungen: Jules Stauber

FRISCHE
QUALITÄT
AUSWAHL
BERATUNG
PREIS-KNÜLLER
GEWINN-SPIEL

TOP-PUNKTE BEI

EDEKA

SIND ZU IHREM VORTEIL DA

Neue Nürnberger Spielkarten







Hauptwissensgebiet:

Erdkunde
Art. Nr. H66305

Technik
Art. Nr. H66405

Märchen
Art. Nr. H66505

Picco Pack

eine Serie von neuen und altbewährten Spielen in wunderschöner Aufmachung zum

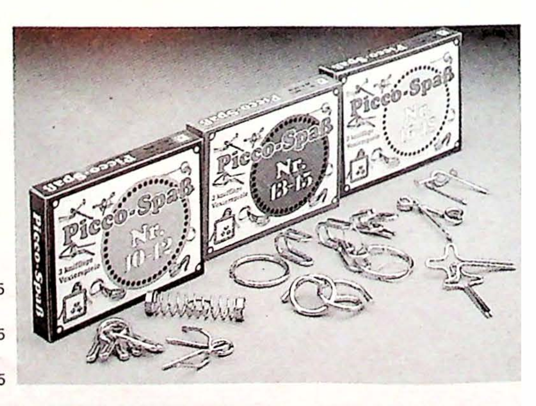
Taschengeldpreis.

Die idealen Mitbringsel und Geschenke für Kindergeburtstage. Es gibt Unterhaltungs-, Beschäftigungs-, Familien-, Geduldsspiele und brandneu auch ein beliebtes Quiz-Spiel mit ca. 4.000 Fragen und Antworten aus 6 Wissensgebieten.

Serie 10 – 12
Art. Nr. T78305

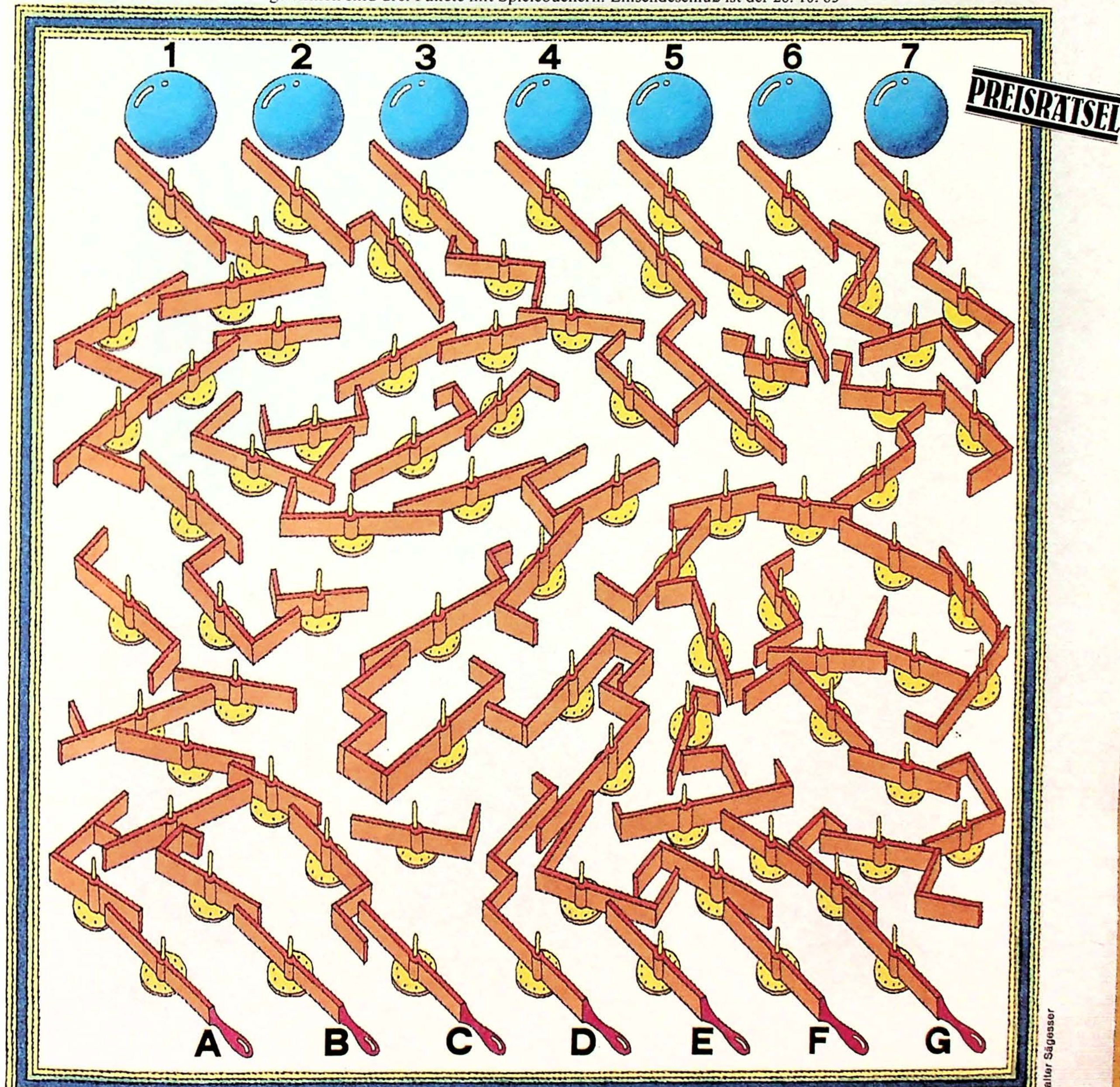
Serie 13 – 15
Art. Nr. T78405

Serie 16 – 18
Art. Nr. T78505



Denkspiele

Katapult: Eigentlich sollten alle sieben Bälle fortgeschleudert werden, wenn man die Griffe unten schnell nach links bewegt. Tatsächlich aber funktioniert nur ein Griff. Welcher ist es und welcher Ball wird fortgeschleudert? Zu gewinnen sind drei Pakete mit Spielebüchern. Einsendeschluß ist der 26. 10. 85



Denkspiele

Kryptogramm

Die Buchstaben stellen Ziffern von 0 bis 9 dar. Gleiche Buchstaben bedeuten gleiche Ziffern.

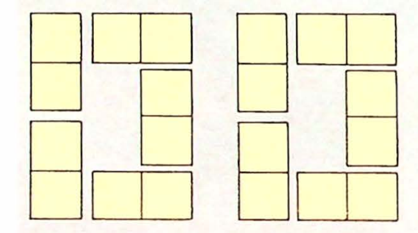
Die Diskussion um das Für und Wider eines Tempolimits hat auch uns veranlaßt, dazu einen Beitrag zu liefern.

Er lautet:

```
  TEMPO
+ TEMPO
+ TEMPO
-------
 HEKTIK
```

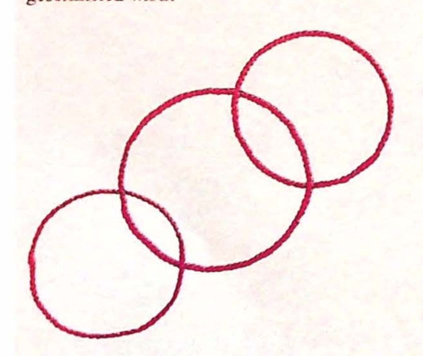
Domino Magie

Aus einem Dominospiel werden die Steine von Doppel-Null bis Doppel-Drei benötigt. Aus ihnen sollen die beiden Rechtecke gebildet werden. Und nun kommt das Problem. Die Summe der Augen soll bei allen acht Seiten dieselbe sein.



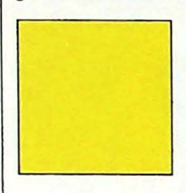
Knotig

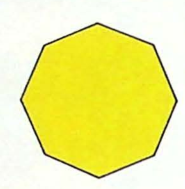
Die drei Ringe (Bindfaden) können nur dann voneinander getrennt werden, wenn man den mittleren durchschneidet. Wie müßten drei Ringe miteinander verknüpft sein, so daß sie getrennt werden, gleichgültig, welcher durchgeschnitten wird?



Falten und Schneiden

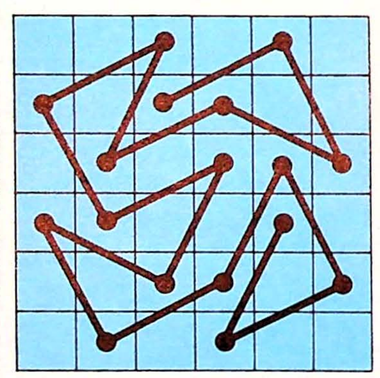
Wie kann man durch geschicktes Falten und einen einzigen geraden Schnitt ein regelmäßiges Achteck erhalten?





Springertour

Die ungewöhnliche Gangart des Springers hat für zahlreiche Aufgaben gesorgt. Ein Problemkreis ist der folgende. Wie lange kann ein Springer auf einem Brett ziehen, ohne daß er ein Feld zweimal betritt und auch seinen Weg nicht kreuzt? Besonders verblüfft das 6 × 6-Brett. Von Drehungen und Spiegelungen abgesehen, gibt es nur eine maximale Lösung. Wir zeigen Ihnen eine 16-zügige Lösung. Es geht aber noch um einen Sprung besser. Als Lösungshilfe eignet sich besonders gut ein *Twixt*-Spiel. Da die Verbindungsstäbe dem Weg des Springers entsprechen, verhindert man, versehentlich den Weg zu kreuzen.



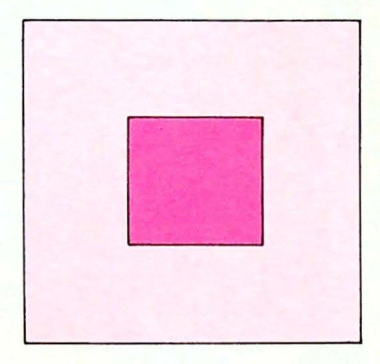
Familientreffen

Beim Familientreffen kam das Gespräch auch auf das jeweilige Alter. Von Tobias und Udo erfuhr man dies: Udo ist 24 Jahre alt. Er ist doppelt so alt, wie Tobias war, als Udo so alt war, wie Tobias jetzt ist. Die Damen wollten ihr genaues Alter nicht preisgeben, verrieten aber soviel: Sabine ist doppelt so alt, wie Maria sein wird, wenn Heike so alt ist, wie Sabine heute.

Wer ist die älteste, wer die jüngste?

Merkwürdige Körper

Die Abbildung ist sowohl der Grundriß (von oben) als auch der Aufriß (von vorn) zweier Körper. Es sind massive Körper ohne Durchbrüche (Tunnel). Können Sie sich diese Körper anschaulich vorstellen?



Logische Reihe

15, 20, 7, 6, 9, ?

Welche der Zahlen 1, 5, 11, 14 kommt als nächste? Lautes Zählen oder Papier und Bleistift können recht hilfreich sein.

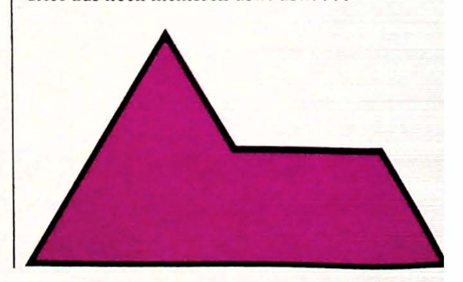
Typisch deutsch

Weshalb ist die folgende Zahl einzigartig und typisch deutsch?

8315906742

Sphinx

Daß die Sphinx eine rätselhafte Figur war, wundert einen gar nicht mehr, sobald man bemerkt hat, daß sie aus vier kleinen, deckungsgleichen Sphinxen besteht. Und damit diese aus noch kleineren usw. usw. . . .



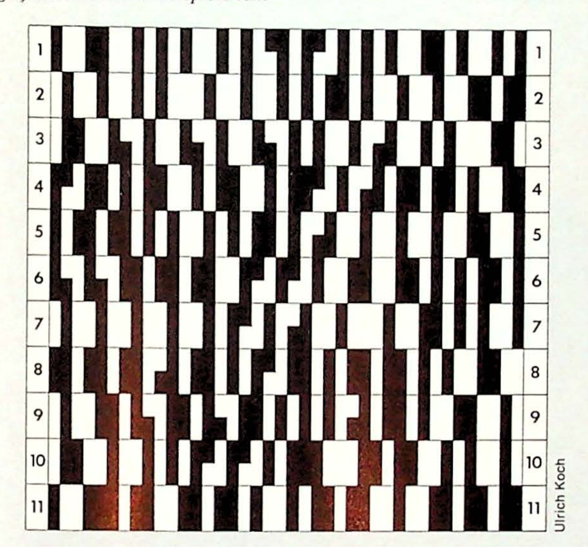
RÄTSEL





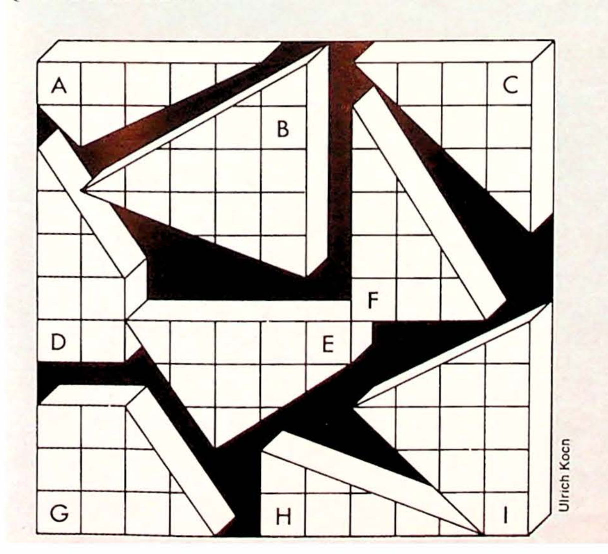
Vertauscht

Wenn man hier zwei Streifen austauscht, kommt man über eine geschlossene weiße Bahn von oben nach unten. Wenn Sie uns die richtigen Nummern der beiden Streifen bis zum 26. 10. 85 zusenden, nehmen Sie an der Verlosung von drei Exemplaren des *großen Buchs der Brettspiele teil!*



3 x 3

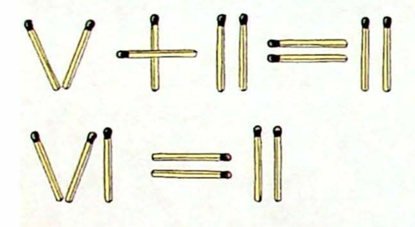
Fügen Sie aus den neun Einzelteilen A bis I drei gleichgroße Quadrate zusammen!



Denkspiele

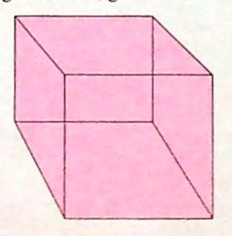
Römische Gleichung

Die beiden Gleichungen stimmen nicht. Versuchen Sie durch Umlegen von einem einzigen Streichholz die Gleichungen richtig zu machen, aber bitte nicht einfach durch ein Ungleichheitszeichen.
Bei der zweiten muß man etwas lockerer arbeiten und es gibt zwei Lösungen.



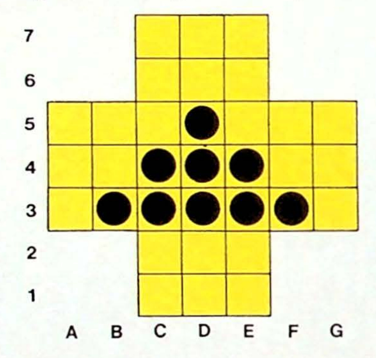
Magischer Würfel

Verteilen Sie die Zahlen von 1 bis 12 so auf die Kanten des Würfels, daß für jede Fläche die Summe der vier Kanten, von denen die Fläche begrenzt wird, gleich ist.



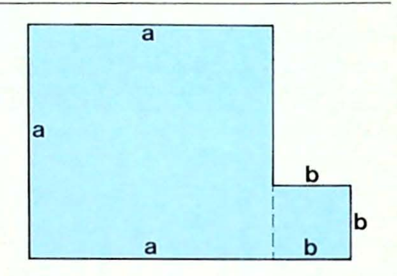
Solitaire

Es wird gesprungen in gerader, beliebiger Richtung. Der übersprungene Stift bzw. Stein wird vom Brett genommen. Eine Kette von Sprüngen wird als ein einziger Zug gezählt. Zuletzt soll ein Stift bzw. Stein in der Mitte stehenbleiben.
Tragen Sie in fünf Zügen die kleine Pyramide ab.

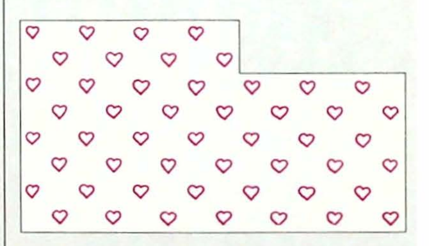


Aus zwei mach eins

Herr Schlaumeier bastelt gerne. Im Hobbykeller hat er noch eine Holzplatte. Er mißt die Platte aus und stellt fest, daß die Fläche aus zwei Quadraten besteht.
Er erinnert sich kurz an den Pythagoras und zersägt die Platte so in drei Teile, daß sich aus ihnen ein einziges Quadrat zusammensetzen läßt.



Als er aus dem Keller kommt, trifft er seine Frau am Nähtisch vor dem folgenden Stoffstück an.

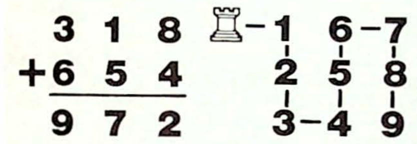


Sie fragt ihn, ob er das Stoffstück in drei Teile zerschneiden könne, um daraus ein Quadrat zu machen. Er schlägt seine Holzplattenlösung vor. Sie findet diese jedoch sehr herzlos und zeigt ihm ihre Lösung, bei der kein Herz zerschnitten wird und auch das Muster erhalten bleibt.

Denkspiele

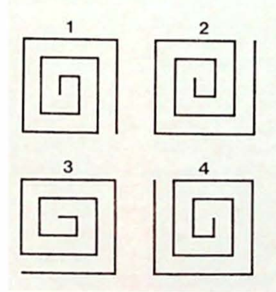
1 bis 9

Die Zahlen von 1 bis 9 kann man so anordnen, daß jede Zahl genau einmal vorkommt und die beiden oberen Zeilen addiert die untere ergeben, wie im linken Bild. Die Zahlen können auch so plaziert werden, daß man einen Schachturm in der genauen Reihenfolge von 1 bis 9 durch die Zeilen ziehen kann. Können Sie die einzige Lösung finden, die beide Eigenschaften erfüllt?



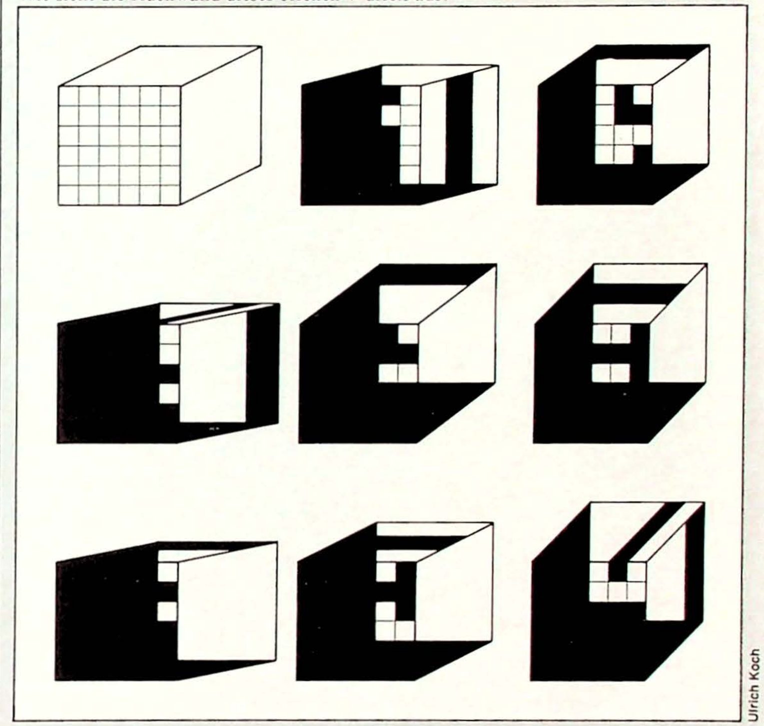
Schnecke

Welches Bild unterscheidet sich von den anderen?



Black Box

Wie sieht die Rückwand dieses offenen Würfels aus?



Ulrich Koch

Denkspiele



Sphinx

Ein Forscher steht am Rand einer Wüste. Er braucht täglich zweieinhalb Liter Wasser, und er ist fähig, maximal 50 Liter Wasser zu tragen. Pro Tag kann er 30 km zurücklegen. Wie groß darf die Wüste höchstens sein, damit der Forscher sie durchqueren kann, ohne zu verdursten? An allem anderen soll der Forscher keinen Mangel haben, also genug zu essen und genug Zeit; ebenso beliebig viel Wasser am Rande der Wüste; Gefäße, soviel er will; das Wasser soll zwischenzeitlich weder verdunsten noch verfaulen usw.

Diese Aufgabe von *Günther Müllejans* aus Duisburg sieht wieder aus wie eine Mathematikaufgabe. Da aber die erfahrenen *Sphinx*-Leser inzwischen wissen, daß wir die Mathematikaufgaben, den Mathematikbüchern überlassen wollen, kann man davon ausgehen, daß die Lösung auch diesmal wieder ohne Rechnen gefunden werden kann (Daher, lieber *Jürgen Weissauer* aus Mainz-Draeis, können wir auch leider Ihre Einsendung nicht verwerten).

Wer allerdings so denkfaul ist, noch nicht einmal nicht rechnen zu wollen, der kann die Lösung weiter hinten nachschlagen. Die übrigen hingegen sind nicht nur gebeten, dem Forscher durch nachdenken zu helfen, sondern auch ähnliche Aufgaben, selbst ausgedacht oder auch irgendwo gefunden (dann allerdings mit Quellenangabe), einzusenden: An die *SpielBox, Kennwort Sphinx*.

Kommen wir jetzt direkt zu den „Trivia", sie sind nämlich letztes Mal aus Platzgründen dem Rotstift des Redakteurs zum Opfer gefallen. Bedauerlicherweise, muß man sagen, denn gleichzeitig entfiel natürlich auch die Aufforderung an die Leser, sich Trivia auszudenken und uns einzuschicken. Dennoch hat *Dieter E. Gellermann* aus Rastatt uns reichlich mit Trivia und anderen Rätselfragen versorgt – wir werden bestimmt noch darauf zurückkommen. Vielen Dank jetzt schon.

Wer sich nicht erinnern sollte, was wir unter Trivia verstehen, der sehe sich die gleich folgenden Beispiele an, das erklärt es besser als lange Ausführungen. Die Antworten finden sich natürlich bei den Lösungen. Ich weise deswegen daraufhin, weil Volker Rathscheck aus Borstel-Hohenraden uns Lösungen eingesandt hat; das ist nicht nötig, was wir suchen, sind neue Denkfragen. Die Trivia, die wir diesmal ausgewählt haben, stammen aus dem eben erschienenen Nachfüllbeutel zum Spiel *Wissens-Spektrum* von ASS. Das Thema: Die Welt der Motorisierung (insges. 1200 Fragen). Es geht los:

1. Von welcher Autofirma wird die Typenbezeichnung Camarque verwendet?
2. Wie oft wurde Stirling Moss Weltmeister?
3. Wie kam der Markenname Jeep zustande?
4. Wann wurde der erste Wagen mit Frontantrieb gebaut?
5. Wo liegt der Gefrierpunkt bei Dieselkraftstoff?

Nun verlassen wir die Motorenbranche und stellen noch ein paar andere Trivia vor. Sie stammen von *Klaus Drescher*, der sie für eine amerikanische Vereinszeitschrift entwarf. Was also die Amerikaner über Deutschland wissen, sollte hierzulande leicht zu lösen sein:

6. Was ist die Hauptstadt von Niederbayern?
7. In wieviel Fürstentümer war Deutschland nach dem Ende des 30jährigen Krieges aufgeteilt?
8. Welcher Deutsche bekam (vorläufig) zuletzt den Nobelpreis?
9. Wo wurde Einstein geboren?
10. Wo starb Sherlock Holmes (bevor ihn Conan Doyle wieder auferstehen ließ)?

Soviel dazu. Letztes Mal wurde schon eins von zwanzig berühmten Rätseln vorgestellt, die J. C. Baillif zusammengestellt hat. Heute ein weiteres (für diejenigen, die es kennen: es gibt immer noch welche, die es nicht kennen):

Ein Glas enthält Wein, ein zweites die gleiche Menge Wasser. Man nimmt einen Teelöffel voll vom Wein und gibt ihn in das Glas mit Wasser. Es wird umgerührt. Dann nimmt man einen Teelöffel voll von der Mischung und gießt ihn in das Glas mit Wein. Gibt es nun mehr Wein in dem Glas mit Wasser als Wasser im Wein oder umgekehrt?

Nun etwas von Kommissar Bärenfett. Kommissar Bärenfett ist eine Figur aus „Friedrich Wille, eine mathematische Reise, Kleine Vandenhoeck-Reihe". Es geht um einen Diebstahl. Kommissar Bärenfett ist bereits zu folgenden Schlüssen gelangt:

1. Nur drei Gauner kommen als mögliche Täter in Frage, nämlich Leonhard E., Carl-Friedrich G. und Niels-Hendrik A. (woher die Namen stammen, ist eine andere Frage). Sie können den Diebstahl allein oder zu mehreren begangen haben.
2. Wenn L. unschuldig ist, dann sind N. und C. nicht beide zugleich schuldig.
3. Ist L. dabei gewesen, so ist N. unschuldig.
4. Ist C. schuldig, dann ist L.s Weste weiß.
5. Ist N. unschuldig, dann war C. dabei.
6. N. allein ist die Tat nicht zuzutrauen.

Wer waren der oder die Täter?

Einige Anmerkungen dazu. Der Autor gibt an, daß sich die Aufgabe sein Sohn Wolfram ausgedacht hat. Das konnte dieser, weil in dem genannten Buch ein Verfahren angegeben ist, wie man solche Denkspiele konstruiert (mit sogenannten Venn-Diagrammen, wie man sie aus der Mengenlehre kennt). Wer also dort nachliest, kann selbst solche Kommissar-Aufgaben zusammenbasteln. Nicht vergessen, sie anschließend an die *SpielBox* einzuschicken! Kennwort: *Sphinx*.

Die zweite Anmerkung betrifft die in dieser Art von Aufgabe vorkommenden Wenn-Dann-Sätze (sogenannte logische Implikationen). Der Satz „Wenn C schuldig ist, dann ist L unschuldig" läßt sich auch in „C ist unschuldig oder L ist unschuldig" umformulieren, also in einen Oder-Satz, indem die Wenn-Aussage verneint ist. Mit der letzten Fassung kommt man oft besser zurecht.

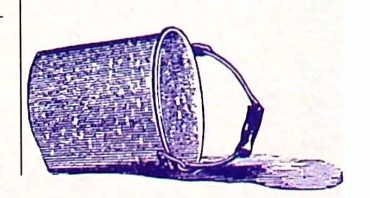
Bei den Wenn-Dann-Sätzen gilt übrigens die allgemeine Absprache, daß sie als wahr gelten, wenn der Wenn-Teil nicht zutrifft, gleichgültig, ob der Dann-Teil richtig ist oder nicht. Beispiel: „Wenn Ostern und Pfingsten auf einen Tag fällt, dann bezahlt er seine Schulden." Dieser Satz ist immer wahr, egal, ob er nun seine Schulden bezahlt oder nicht.

Ex falso sequitur quodlibet, sagten die Scholastiker des Mittelalters, aus Falschem folgt Beliebiges. Eine zweite Eigenschaft der Implikation umschrieben sie mit dem Satz: Ex quodlibet sequitur verum, aus Beliebigem folgt Wahres. Wer bildet Wenn-Dann-Sätze, die die beiden Sätze der Scholastiker verdeutlichen (für jede Scholastiker-Weisheit sind zwei Sätze erforderlich)?

Tschüß bis zum nächsten Mal mit hoffentlich vielen Ratespielen von Ihnen.

Die Lösungen finden Sie auf Seite 84.

Edgar Forschbach





Knobeleien auf dem Schachbrett

Der rollende Würfel

Das folgende faszinierende Spiel stammt von John Harris aus Santa Barbara. Er nennt es „Die Reise des rollenden Würfels". Um es zu spielen, braucht man einen kleinen hölzernen Würfel aus einem Kinderbaukasten oder einen selbstgemachten aus Pappe, dessen Seiten die gleiche Größe wie die Fläche eines Schachbrettfeldes haben. Eine Seite dieses Würfels wird rot bemalt. Man bewegt ihn nun von einem Feld des Bretts auf ein waagrecht oder senkrecht benachbartes, indem man ihn über eine Kante kippt. Dadurch macht der Würfel bei jedem Zug eine Vierteldrehung und liegt dann mit einer anderen Seite nach oben auf dem Nachbarfeld. Auf der Abbildung unten sieht man eine Würfelwanderung von a1 nach h1, bei der jedes Feld einmal berührt wird. Auf den dunkel gefärbten Feldern zeigt der Würfel jeweils mit der roten Seite nach oben, sonst nur nach unten oder seitwärts (Abb. 1).

Die erste Aufgabe: Führen Sie den Würfel über alle Felder, von a1 bis h1. Die rote Seite soll aber nur auf dem Start- und auf dem Endfeld nach oben zeigen.

Die zweite Aufgabe: Machen Sie mit dem Würfel eine geschlossene Wanderung über alle Felder, bei der nie die rote Seite nach oben zeigt.

Abenteuerliche Turmwanderung

Die Turmwanderung, die wir Ihnen im folgenden vorstellen, hat eine abenteuerliche Geschichte. Dudeney veröffentlichte sie erstmals 1917 in seinem Buch *Amusements in Mathematics*. Die Aufgabe lautete sinngemäß so: Ein Turm startet auf dem Königsfeld und darf 15mal abbiegen. Dabei soll er einerseits den längstmöglichen Weg zurücklegen, ohne eine Wegstrecke doppelt zu benutzen. Andererseits soll er auf seiner Wanderung ein Maximum von Feldern besuchen. Dudeneys Lösung war die in der Abbildung 2: Der Turm legt 70 Feldschritte zurück und besucht dabei 45 Felder.

In seinem späteren Buch *Puzzles and Curios Problems* wies Dudeney darauf hin, daß es eine bessere Lösung gibt, die in der Abbildung rechts unten zu sehen ist: Der Turm legt 76 Feldschritte zurück und besucht dabei 61 Felder. Das wäre nun wirklich das Maximum: Abb. 3.

Diese Verbesserung gab Martin Gardner zu denken. Er stellte seinen Lesern die Aufgabe, darüber nachzudenken, ob das die letzte Antwort auf diese Aufgabe wäre. Er erlebte eine Überraschung. Haben Sie einen Verbesserungsvorschlag?

Persischer Weizen

Nach einer alten Legende versprach ein dankbarer persischer König dem Erfinder des Schachspiels, ihm einen Wunsch zu erfüllen. Der König wollte sich damit dafür bedanken, daß ihm das Spiel so viele vergnügliche Stunden bereitet hatte. Der Mann trat vor und bat um Weizen. Und zwar um ein Korn für das erste Feld, zwei Körner für das zweite Feld, vier Körner für das dritte Feld, acht Körner für das vierte Feld usw. Für jedes der 64 Felder sollte die Anzahl der Weizenkörner verdoppelt werden. Haben Sie eine Vorstellung davon, wieviel Weizen der anscheinend so bescheidene Mann insgesamt bekommen sollte?

Alle Auflösungen auf S. 84

Aus: Gilbert Obermair, Denkspiele auf dem Schachbrett, 125 raffinierte mathematische Knobeleien, auch für Nicht-Schachspieler, Hugendubel-Verlag, DM 19.80

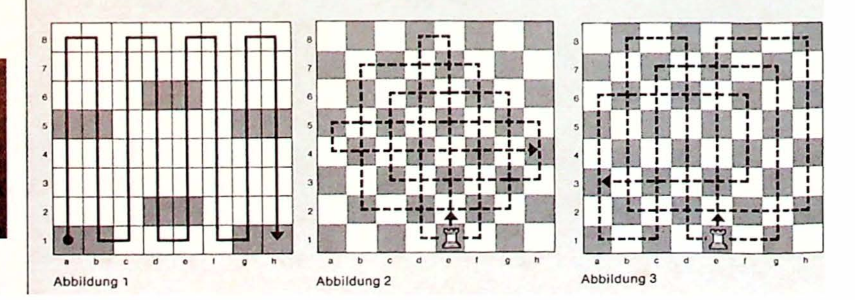


Abbildung 1 Abbildung 2 Abbildung 3

Jeder neue Abonnent erhält eine **SpielBox**-Ausgabe seiner Wahl. Bitte kreuzen Sie an auf der Postkarte.
Die Hefte können auch einzeln bestellt werden.
Für nur DM 5,60 je Heft

Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme noch ein Heft dazu.

Jährlicher Bezugspreis 33,60 DM. **SpielBox** erscheint sechsmal im Jahr.
Diese Bestellung gilt zunächst für ein Jahr. Die Lieferung beginnt mit Heft 6/85

Name: ____________________

Adresse: ____________________

____

____

Datum, Unterschrift: ____________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den argo Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: ____________________

Als Begrüßungsgeschenk bestelle ich **SpielBox** Nr. SB0585
(Bitte die gewünschte Nummer eintragen.)

Hiermit bestelle ich:

.... Expl. Spiel '86 zum Preis von 9,50 DM

.... Expl. Terminkalender 1986 in folgender Ausführung:

☐ Kunststoffumschlag	DM 27,50	*
☐ Kunstlederumschlag	DM 52,—	*
☐ Lederumschlag	DM 87,50	*

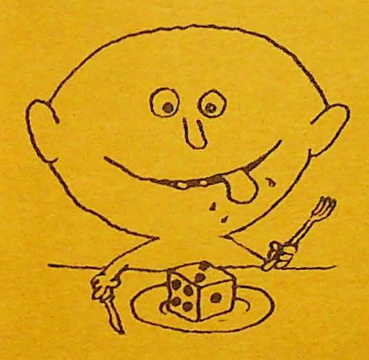
.... Expl. SpielBox Sonderdruck (Deutsche Spielertage '84) DM 5,—

.... Expl. SpielBox Nachdruck 4/81 DM 5,60

(alle Preise pro Exemplar zzgl. Versandkosten)

Datum: .... Unterschrift: ....

* Zutreffendes bitte ankreuzen



Machen Sie mit

bei der Wahl des beliebtesten Spiels '85

Wertvolle Preise winken:
Siehe Seite 19.

Sie müssen nur die Karte nebenan ausfüllen und bis zum 15. 11. 1985 einsenden.

Meine drei liebsten Spiele sind in folgender Rangfolge:

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Und dieses Spiel gefällt mir gar nicht:

____

Ich möchte folgende **SpielBox**-Ausgabe als Begrüßungsgeschenk. Bitt ankreuzen.

- ☐ Heft 1/82
- ☐ Heft 2/82
- ☐ Heft 3/82
- ☐ Heft 4/82
- ☐ Heft 1/83
- ☐ Heft 2/83
- ☐ Heft 3/83
- ☐ Heft 4/83
- ☐ Heft 1/84
- ☐ Heft 2/84
- ☐ Heft 3/84
- ☐ Heft 4/84
- ☐ Heft 1/85
- ☐ Heft 2/85
- ☐ Heft 3/85
- ☐ Heft 4/85

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
argo Verlag- und Werbe GmbH
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Das garantieren wir

Wenn Sie jetzt bestellen, sparen Sie bei jeder **SpielBox** 1,40 DM gegenüber dem Einzelverkaufspreis.
Wir liefern per Post.
Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Sechsmal im Jahr spielen Sie mit. Mit der **SpielBox.** Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!

Absender:

____
____
____
____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

SpielBox
Leserservice
Am Michaelshof 8–10

5300 Bonn 2

Spiel '86

Das Taschenbuch für Spieler, für Spielehersteller und die Spielepresse

.bsender:

____
____
____
____

Postkarte
Werbeantwort

–,60

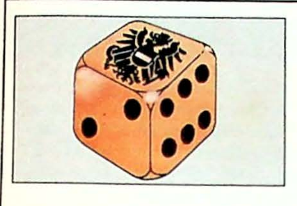
SpielBox
Leseraktion
Postfach 20 09 10

5300 Bonn 2

SpielBox-Leseraktion

Wählen Sie das beliebteste Spiel des Jahres

Nähere Einzelheiten Seite 19



Das haben wir nun davon: Da spielt man jahrelang tagaus, tagein, Woche für Woche, und dann das. In Wien konstituierte sich nämlich vor rund einem Jahr der Verein „Anonyme Spieler". Das ist kein Scherz, sondern bitterer Ernst. Die „Anonymen Alkoholiker" haben Gesellschaft bekommen. Jetzt, über ein Jahr nach Gründung des Vereins, werden erste Bilanzen gezogen. Der Verein „Anonyme Spieler" wurde von Primarius Dr. Günter Pernhaupt ins Leben gerufen. Er und sein Team betreuen am Wiener Stadtrand das Anton Proksch-Institut, Stiftung Genesungsheim Kalksburg. Dort werden alkoholabhängige Menschen behandelt. Pernhaupt gilt hierzulande als Fachmann für Drogen aller Art. Mit der Gründung des Vereines der „Anonymen Spieler" soll jenen geholfen werden, die auf krankhafte Art ein geradezu erotisches Verhältnis zu Roulette, Baccara oder Automaten aller Art entwickeln.

Ein anonymer Spieler im Gespräch: „Oft habe ich das Gefühl, der Apparat mag mich nicht. Das wird ganz besonders stark, wenn er alle Funktionen, wie optische und akustische Signale, einstellt. Ich habe dann das Gefühl, daß er sich von mir mit Ekel abwendet."

Die praktische Hilfe besteht in Therapie- und Selbsthilfegruppen, die sich teilweise sogar aus bereits geheilten, nicht mehr süchtigen Patienten zusammensetzen. Der Verein „Anonyme Spieler" umfaßt derzeit rund 50 Mitglieder.

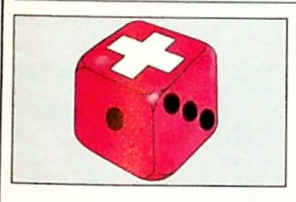
Von der Sucht zur Sachlichkeit: Am zweiten Oktober beginnt in der Wiener Volkshochschule Favoriten, Arthaberplatz, eine Kursreihe über Familienspiele. Jeden Dienstag wird eine kurze Einleitung zum jeweiligen Schwerpunktthema gegeben, die meiste Zeit jedoch wird – will man es streng ausdrücken – anhand praktischer Beispiele „gearbeitet". Anders formuliert: Nach einem Kurzvortrag wird zwei Stunden lang gespielt. Vortragender – es läßt sich wohl nicht verhindern, dies zu schreiben – ist der Verfasser dieser Zeilen.

Die Katholische Frauenbewegung Österreichs führte in diesem Sommer erstmals ein Frauenfest durch, dessen Motto „Lebensspiele" war. Mitveranstalterin Hedy Gründler: „Wir wollen endlich weg vom Image des ‚nur katholisch sein'." Deshalb Spiele den ganzen Tag. Zwölf Stunden lang war man bei heißem Wetter voll dabei. Von „Zärtlichkeitsspielen" (in diesem konkreten Fall als „nonverbale Möglichkeit der Kommunikation" verstanden ...) über Rollenspiele im gruppendynamischen Sinn (Klischeeverhalten zwischen Frauen und Männern) bis hin zu einem sogenannten Hasardspiel war alles zu finden. In letzterem wurden Lose verteilt, die Worte mit der Endung -los beinhalteten. Darüber wurde dann diskutiert. Von selbst- bis arbeits-, von Herbstzeit- bis kommunikationslos. *New Games* und ein Gottesdienst (Motto: „Gott ins Spiel bringen") bildeten den Abschluß der Veranstaltung.

Alternativspiele ohne Sieger fürs Brett waren ebenso angekündigt, aber das schöne Wetter trieb die Leute eher ins Freie. Beim nächsten mal halt. Schließlich ist Ähnliches wieder geplant.

Zu guter Letzt noch die Meldung, daß nun in Österreich meines Wissens erstmals *Killer* gespielt wurde. Auch wenn das kein braves, anständiges Kommunikationsspiel ist: Als Teilnehmer an diesem unorthodoxen Rollenspiel war der Autor schlichtweg begeistert. Acht Leute – alles gute Bekannte – waren eine Woche lang damit beschäftigt, mit als Bomben ausgewiesenen Radioweckern, als 45er Magnum deklarierten Spritzpistolen oder mit Handgranaten in Form wassergefüllter Luftballons den lieben Freund möglichst elegant ums Eck zu bringen. Das ungepanschte Bier bei der Abschlußfeier machte Tote wieder lebendig. Näheres in der nächsten Ausgabe der *SpielBox*.

Roberto Talotta



Wer schon einmal etwas von Zürich gehört hat, der hat sicherlich auch schon etwas über die sündhaft teure Bahnhofstraße mit den unzähligen renommierten Läden vernommen. Die Grundstückspreise in dieser exklusiven Lage erreichen geradezu astronomische Höhen. Nicht unbegründet bezahlt man daher für eine Übernachtung im „Hotel Paradeplatz" (direkt an der Bahnhofstraße) ein nettes Sümmchen von 40000,– Franken. Sehr zu ihrem Leidwesen entdeckten dies einige der Teilnehmer der diesjährigen *Monopoly*-Schweizermeisterschaft („Zürich Paradeplatz" ist eines der beiden teuersten Felder der vom Carlit-Verlag vertriebenen Schweizer Ausgabe).

Nicht unweit der Bahnhofstraße trafen am 15. Juni 16 Finalisten aus der ganzen Schweiz zu zwei spannenden Endrunden zusammen – mit zum Teil erstaunlichen Resultaten: So ging der amtierende Schweizermeister bereits in der ersten Runde in Konkurs (wohl nach einem Besuch in Zürich-Paradeplatz?). Ein Spieler erreichte mit 0 Punkten in der ersten und über 250 000 in der zweiten Runde immerhin den zweiten Platz. Neuer Schweizermeister und damit *unser* Vertreter an den diesjährigen *Monopoly*-Weltmeisterschaften in New York wurde der 22jährige Peter Brönimann mit insgesamt 312 980 Punkten. Ob er sich in New York auch so gut auskennt, wie in Zürich ...?

In einer kleinen Höhle tief unter den Straßen von Bern haust ein freundlicher Drache. Dies ist nicht etwa der Beginn eines vorchristlichen Adventures sondern Realität des 20. Jahrhunderts. Kürzlich wurde nämlich in Bern in einem der zahlreichen Keller unter den Bögen der Münstergasse ein neuer Spielladen eröffnet: *DracheNäscht* oder zu deutsch das Drachennest. Nach der Überwindung der steilen Kellertreppe steht man in einem mit unzähligen Drachen verzierten Lokal. Die Drachen sind jedoch nicht nur zur Dekoration aufgehängt: Das Drachennest ist nämlich gleichzeitig auch ein Fachgeschäft für Drachen (mit fertigen Modellen und Material zum Bau der kühnsten Träume). Im Spielbereich findet man nebst einem ‚Standardsortiment' und einer ganzen Reihe amerikanischer CoSims und Fantasy Games auch alternative Spiele, kooperative Spiele und dann noch weniger kooperative Politspiele, darunter zum Beispiel *Das große Mobilitätsspiel – oder wer braucht die N4 im Säuliamt:* Ein verkehrspolitisches Würfelspiel um einen umstrittenen Autobahnabschnitt.

Hinter dem DracheNäscht steckt neben den Drachenbauern praktisch der gesamte Kern der Spielszene Bern: Angefressene Spieler, kreative Spiel-Erfinder, findige Spielproduzenten und neuerdings auch Betreiber eines Spielladens – mit was für einer Idee kommt die Berner Szene morgen?

Adresse: *DracheNäscht Münstergasse 35, CH – 3011 Bern*

Im Oktober findet in Zürich die 3. *Othello*-Schweizermeisterschaft statt – der Termin konnte leider noch nicht definitiv fixiert werden. Für Interessenten:
Spieleclub Zürich
Stichwort „Othello SM–85"
Erlenstr. 27, CH – 8048 Zürich

Peter R. Bitterli



Beginnen wir mit einigen Spielen für Kinder: Franz J. Scholles' Zauberberg (Oeko-Vertrieb, Mainz) gibt mancherlei Entscheidungsmöglichkeiten, mit denen man die Gegner hindern, sie entsprechend ärgern und so sich mindestens selbst gut unterhalten kann – sofern einen der nicht sonderlich attraktive Spielplan dabei nicht stört.

Für jeden der bis zu vier Spieler führt ein eigener, dreispuriger Weg zum Zauberschloß, den jeder mit drei ununterbrochenen Reihen von je fünf gelben, roten und blauen Steinen markieren soll.

Dazu zieht man jeweils blind einen der beidseitig bemalten Steine aus einer Kartonbüchse, der Zauberbox. Zeigen beide Seiten des Steins je eine verschiedene Farbe, kann man die eine dazu benützen, auf dem eigenen Weg eine weitere Markierung zu setzen, und die andere verwenden, um einen Stein der betreffenden Farbe von einem gegnerischen Weg zu entfernen.

Andere Steine tragen spezielle Zeichen, die einem erlauben, nochmals zu ziehen, irgendeinen fremden Pfad zu blockieren, eine Bockade auf der eigenen Straße aufzuheben, den Nächsten eine Runde aussetzen zu lassen – oder auch darauf zu verzichten und mit der anderen, farbigen Seite des Steins am eigenen Zugang weiter zu bauen ...

Ein sehr einfaches, aber hübsches Spiel für die ganz Kleinen ist Tempo, kleine Schnecke (Ravensburger): sechs große, verschiedenfarbige Holzschnecken schleichen Schlupf für Schlupf dem Ziele zu: zwei Farbwürfel bestimmen, welche von ihnen jeweils um ein Schrittchen weiterkriechen dürfen. Die erste – und wenn man will auch noch die letzte – Schnekke, die das Zielband überquert, ist Sieger.

Wild und hektisch geht's bei Klatschmücke (Klee) zu: auf einen graphisch eher scheußlichen Spielplan, der einen gedeckten Tisch darstellt, werden sechs riesige Plastikmücken ausgelegt. Eine Drehscheibe bestimmt, welcher der Plagegeister mit der Klatsche erwischt werden soll – wofür man bei Erfolg einen Punkt einheimst.

Das Reaktionsspiel sorgt sicher für Stimmung, solange das Material hält: wer allerdings die Klatschen zum Verpacken in der knappbemessenen Schachtel auseinandernehmen will, riskiert, daß sie dabei kaputt gehen – und aus ist der Spaß ...

Zwar sind Denkspiele nicht jedermanns Sache, aber Scout (Piatnik) – für zwei, drei oder vier Leute – könnte selbst jene ansprechen, die sonst einen weiten Bogen um solche Aufgaben machen.

Ein durchsichtiges Plastikrechteck deckt acht Querreihen, in die man von der linken und rechten Seite kleine Kunststoffquadrate einschiebt. In jeder Reihe haben sechs dieser Quadrate Platz, und über jedem Quadrat befinden sich dann 3 × 3 Löcher, in die man die Spielstöpsel einstecken kann.

Die Quadrate zeigen Muster aus grünen Linien, die insgesamt viele von Hecken umsäumte Gänge, aber auch abgeschlossene Räume darstellen. Kurz: Hat man alle Querreihen mit Quadraten belegt, ist dadurch ein recht großes Heckenlabyrinth entstanden, durch das man nun seinen Weg zu suchen hat.

Jeder steckt seine vier Stöpsel in die Grundreihe auf einer der Schmalseiten des Rechtecks – dann zieht man alle seine Figuren so weit gegen die andere Seite, bis die Hecken oder taktische Überlegungen ihr weiteres Vordringen hindern.

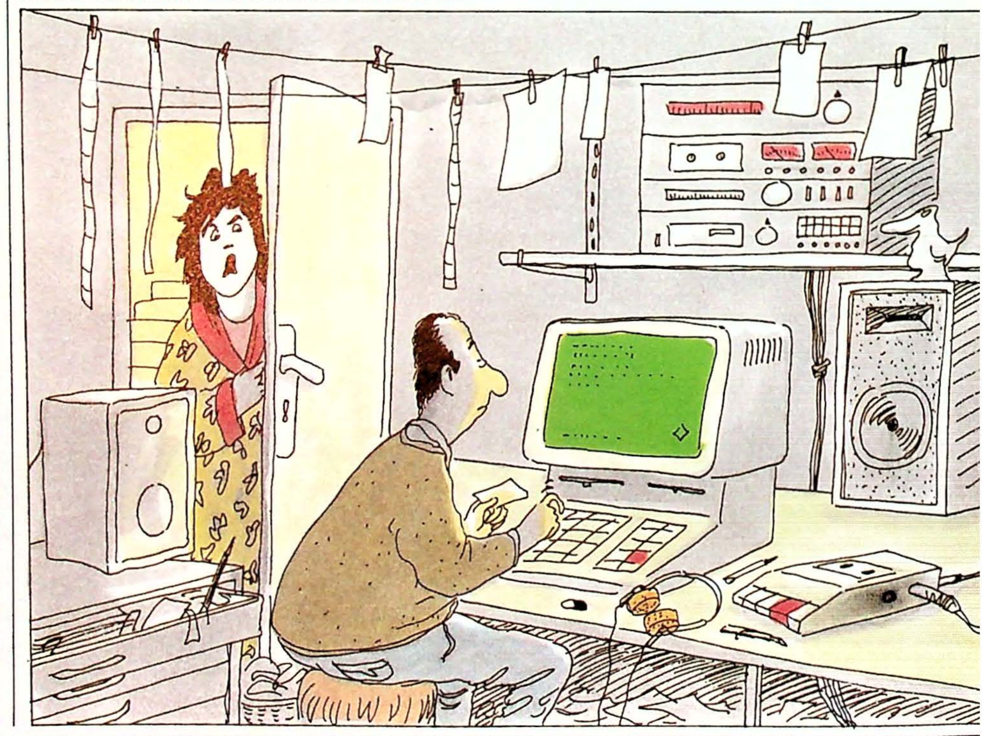
Beim Aufbau des Labyrinths ist ein Quadrat übriggeblieben. In seinem Zug schiebt man nun das freie Quadrat in irgendeine der Querreihen, wodurch auf der gegenüberliegenden Seite ein anderes hinausbugsiert wird. Die ganze Reihe hat sich dadurch um eine Stelle verschoben – vielleicht so, daß man jetzt direkt oder über Umwege weiter dem Ziel zu ziehen kann.

Auf diese Weise – mit steter Veränderung des Labyrinths durch das Einschieben des freien Quadrats und mit dem Ziehen der eigenen Figuren vor und nach der Umgestaltung – versucht jeder, so schnell als möglich alle seine Steine auf die andere Seite des Irrgartens zu bringen und, wo es geht, dem Gegner den Weg zu erschweren.

Die Regeln sind simpel, aber nicht ebenso einfach dürfte es sein, Gewinnstrategien zu entwikkeln – unter anderem deshalb, weil die Wege der Parteien gegenläufig sind: Pfade, die man sich öffnet, verschaffen mitunter auch dem Gegner Vorteile – und da nur jeweils ein Quadrat zur freien Verfügung steht, läßt sich lediglich kurzfristig planen. Aber es wird unterhaltsam sein, herauszufinden, ob hier der Klügere oder nur der Glücklichere gewinnt, wenn beide sich mit dem Spiel vertraut gemacht haben.

Hinter einer häßlichen Aufmachung, schlecht geschriebenen Regeln und einem wenig attraktiven Titel findet man in Squares Strategy (Piatnik) ein weiteres bemerkenswertes abstraktes Denkspiel. Auf den ersten Blick erinnert zwar einiges an Bob Abbotts Epaminondas, aber die Unterschiede machen es doch zu mehr als nur einer vereinfachten Variante.

Hans Traxler: Ein interessanter Fall



Das Spielfeld besteht aus elf Reihen zu abwechselnd vier oder fünf Feldern, die so mit Linien verbunden sind, daß man je nach Lage des Feldes in 2, 4, 7 oder 8 verschiedene Richtungen ziehen kann.

Jeder bewegt in seinem Zug einen seiner neun Steine auf ein freies Feld und versucht, mit einem von ihnen die gegnerische Grundlinie zu erreichen: damit hätte er das Spiel gewonnen.

Die in gerader Linie ohne Zwischenraum hinter einem eigenen Stein stehende Kolonne bestimmt dessen Stärke. Er kann einen in der Zielrichtung seiner Kolonne benachbarten, schwächeren Stein schlagen, wenn der Gegner in seinem nächsten Zug die bedrohte Figur nicht verstärkt oder wegzieht. Wer schlägt, muß dabei aber nicht auf den Platz des Opfers rücken, sondern darf statt dessen auch einen anderen Stein bewegen.

Eines der neueren Fantasyspiele für den Computer, Maxwell Manor, (Avalon Hill), braucht vielleicht mehr Geduld, Ausdauer und Einfälle als man aufzuwenden bereit ist.

Die Regeln versprechen zwar immer wieder neue Spiele, und man kann auch wirklich mittels einer dreistelligen Zahl mit der ersten und zweiten Stelle die Variationen und mit der dritten den Schwierigkeitsgrad ändern – und bei Einstellung derselben Nummernfolge auch wieder auf ein bekanntes Spiel zurückkommen: Die Unterschiede sind allerdings nicht prinzipieller Art, lediglich die Hilfsmittel, die Schätze und einige der Fallen sind in den bereits bekannten Räumen neu verteilt. Immerhin sind dadurch hin und wieder neue Überlegungen und Lösungen erforderlich.

Die Aufgaben sind beim ersten Mal interessant und teils schwierig – aber auch hier werden viele, auf die Dauer etwas zu sehr ermüdende Versuche nötig, bis man nur schon in die Nähe des Ziels kommt, wobei einen außer mancherlei Ungeheuern auch die verqueren Joystickbetätigungen für die unbedingt nötigen Sprünge am Erfolg zu hindern vermögen.

Unsichtbare Falltüren (oft dort, wo in einer anderen Variation ein gut gangbarer Weg war), jede Menge umherflitzende, schießende und aus Hinterhalten über einen herfallende Monster, bedrohlich auftauchende Spieße, auch elektrische Zäune und ein Labyrinth machen einem das Überleben schwer.

Immerhin: innert nützlicher Frist wird man mindestens so weit kommen, daß das Ziel greifbar nahe ist – aber selbst dann fühlt man sich wohl nur gelinde gedrängt, nun noch und noch weitere Versuche zu unternehmen: und wenn man die wesentlichen Probleme einmal gelöst hat, sieht man nicht unbedingt viel Sinn drin, nun alles auch noch in allen Varianten durchzuprobieren. Aber, das ist natürlich Geschmacksache.

Graphisch prächtige, zudem sehr interessante und teils amüsante Adventures kommen von Screenplay:

Da ist beispielsweise The Institute, wo es darum geht, sich aus einer Irrenanstalt zu befreien. Nur mit einigen ungewöhnlichen, aber mit einiger Mühe produzierbaren Einfällen wird es einem gelingen, erst einmal die neun Räume des Gebäudes zu finden und dort dann das Richtige zu sehen, zu fragen und zu tun.

Dann hat man, gleichsam in Schlaufen und vielleicht mehrmals, durch insgesamt vier psychoanalytische Träume zu wandern, um an etwas über dreißig Orten all das zu sammeln, was man erst einmal zum Weiterkommen innerhalb der Träume und schließlich zur Flucht benötigt.

Schwierig, aber in mehreren, intensiven Anläufen wohl lösbar ist auch ihr Lucifer's Realm, in dessen skurriler Story man in der Nachbarschaft des Teufels nicht nur den Mördern von Lincoln und Kennedy, sondern auch Eichmann, Hitler und Stalin begegnet. Nun, ja. Aber auch hier sind die Aufgaben gesalzen, und es ist am einen und anderen Ort nötig, mehr als einmal nachzuprüfen, ob man da nicht doch etwas übersehen hat – oder ob vorher Unlösbares nun aus diesem oder jenem Grunde sich plötzlich bewältigen läßt. Wie beim Institute kann das Geschehen in einem Raum sich auf irgendein ferner liegendes Rätsel auswirken . . .

Bei Asylum bin ich zwar noch nicht sehr weit gekommen, da es mit einem verwirrenden und für mein Empfinden etwas langweiligen Labyrinth beginnt – aber die gleichsam als Vorspann gezeigten Figuren, die in diesem Adventure auftauchen, sehen in recht gruseliger Weise äußerst vielversprechend aus . . .

Als Spiel langweilig, zum Üben ideal ist Ken Uston's Professional Blackjack, wozu auch ein informatives Büchlein mit vielen Tabellen und Erläuterungen zum Gewinnsystem des berühmt-berüchtigten Blackjack Asses mitgeliefert wird.

Man hat hier die Möglichkeit, gegen bis zu sechs andere, in ihrer Strategie programmierbare Spieler anzutreten und dabei die wesentlichsten Casinos von Atlantic City, Las Vegas und Reno zu besuchen.

Im Klartext bedeutet dies, daß man ganz nach Wunsch wäh-



len kann, ob man mit einem, zwei oder mehreren Kartenpacks spielt und welche speziellen der vielen gebräuchlichen Regeln man anwenden will. Alles Denkbare ist hier variierbar, die Spieler lassen sich zudem speichern, und schließlich gibt es noch Übungsprogramme, mit denen man sein Kartengedächtnis und seine Blackjackstrategien perfektionieren kann: wer sich da zum Meister mausern oder mit diesem Spiel Geld machen statt verlieren will, findet hier die idealsten Sparringpartner und Hilfsmittel.

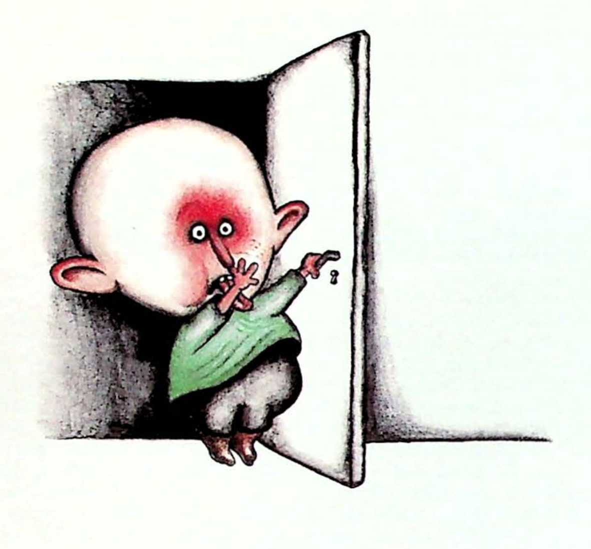
Amüsant und mit guter Graphik attraktiv aufgemacht, zeigt Alley Cat (Synapse) den Gassenkater Freddy, der mancherlei Abenteuer zu bestehen hat, um die Liebe der vornehmen Katze Felicia zu erringen.

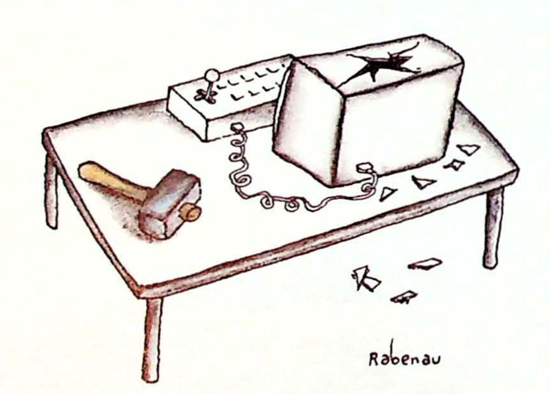
Um vorerst wenigstens ab und zu einen Kuß zu gewinnen, muß er ihre vielen Brüder mit Geschenken bestechen, die er sich als Belohnungen für seine Taten beschafft: dabei springt er über einen Bretterzaun auf Wäscheleinen und von dort ins Haus hinein, wo jedes Zimmer ihm andere Aufgaben stellt – wenn er nicht vorher schon zu viel Ärger mit dem Köter Bowser hatte, der wild durch den Hinterhof flitzt – oder mit den Mäusen, die ihn von der Wäscheleine abstürzen lassen wollen.

Auch im Haus wird er von Hunden verfolgt, von Mäusen gepiesackt, von einem ewig fegenden Besen aus dem Gebäude gewischt – er muß in ein Aquarium hüpfen und dort Fische schnappen, bevor ihm die Luft ausgeht oder elektrische Stromstöße ihn wegbefördern – muß schlafenden Hunden die Milch aus den Tellerchen schlürfen, ohne von ihnen erwischt zu werden – muß einen Vogelkäfig vom Tisch schubsen und dann den davonflatternden Wellensittich haschen – muß seltene Blumen stehlen, die von bösartigen Spinnen bewacht werden ...

So hüpft, springt, jagt und pirscht er herum, daß es eine Freude ist – sofern man ihm mit Joystick und Knopf die richtigen Impulse vermittelt.

Schade, daß die Zahl seiner Aufgaben und Probleme nicht größer ist: man möchte gerne noch mehr und anderes versuchen, weil es einigen Spaß bereitet und weil man sich früher oder





später in den wenigen Räumen doch zur Genüge auskennt. Nach anfänglicher Faszination könnte so der Reiz bald einmal nachlassen – der hübschen Ideen und Graphik wegen lohnt sich die Anschaffung aber vielleicht dennoch.

Auf die Dauer nicht gefesselt wird man wohl von Epidemic (SSI): das Spiel ist zwar interessant, aber den einen oder andern mag es doch zu sehr frustrieren, daß man es seiner Mechanismen wegen nur halbwegs in den Griff bekommt.

Mit einem gefährlichen Virus behaftete Meteoriten stürzen auf die Erde zu: die einen fallen ins Meer, ohne Schaden anzurichten, andere aber treffen auf Land und verursachen eine unheimliche Krankheit, die sich seuchenartig verbreitet, schnell an Gefährlichkeit zunimmt und dann droht, die Menschheit auszurotten.

In jedem Zug darf man – je nach Schwierigkeitsgrad – zwei oder drei Gegenmittel einsetzen: man kann versuchen, Meteoriten durch Abschuß zu vernichten – und man kann mit Medikamenten die Epidemie bekämpfen.

Dabei hat man die Wahl zwischen mehreren Behandlungsmethoden, die unterschiedlich lange wirksam sind – aber keine von ihnen führt zu einem sicheren Erfolg. So oder so aber gerät man schnell in Zugzwang: zu viele Gegenden sind verseucht, in zu vielen auch wird die Situation bedrohlich, als daß man eine Chance hätte, auch nur die volkreichsten Gegenden zu bewahren ... Eine Prophylaxe ist zudem ausgeschlossen, da die Mittel erst nach dem Ausbruch der Seuche zur Verfügung stehen.

Man wird zwar fast immer einen – relativ kleinen – Teil der Menschheit retten, aber befriedigend ist das auch deshalb nicht, weil das Resultat weniger vom eigenen Wollen und Planen als von Zufälligkeiten und Sachzwängen abzuhängen scheint – und weil die Spannung sich bald einmal legt, da man den ungefähren Verlauf nach einiger Zeit ohnehin vorausahnen kann.

Am Sudden Death, dem plötzlichen, unverdienten Tod, der die Spielfigur ereilt und gegen den sie keine reelle Chance hat, kranken viele Arkaden- und auch Adventure-Spiele.

So leider auch Crisis Mountain (Syerngistic), das mit attraktiver und teils amüsanter Graphik einem interessante Aufgaben stellt: Man muß – langsamer mit den Händen, schneller mit der Schaufel – Zeitbomben ausbuddeln und sie vor ihrer Explosion entschärfen, dazu unterwegs erst noch (an Lavagischten und Steinschlägen vorbei, über Gräben hüpfend und durch Gänge kriechend) Schätze sammeln ... Aber nicht nur reicht die meist äußerst knapp bemessene Zeit kaum aus, um die schwierigen Probleme und die langen Wege zu bewältigen, man wird auch immer wieder von Steinen getroffen, denen man selbst mit noch so großem Geschick einfach nicht hätte ausweichen können – und schon schwebt wieder eine Figur flügelschlakkernd in den Himmel hinauf ...

Etwas Frust gibt es ja wohl immer und gehört auch legitim dazu – aber eine zu große Dosis verleidet einem den Spaß an der Freude. *Walter Luc Haas*

Wahnwitz

Wer eine Masche hat, müßte ja nicht unbedingt an ihr weiterhäkeln. Leider aber tut er es meist dennoch. So etwa Hans Gamber, der sich aus unerfindlichen Gründen auf Satire spezialisiert. Satire ist nun aber wirklich nicht jedem gegeben – wie sein *Großes Buch der Wahnwitz Spiele (Droemer Knaur, 120 S., DM 16,80)* mit erschlagender Ausdauer beweist. Was er sich mit nahezu zwei Dutzend Mitwitzlern sowie einem beratenden Spielefachmann hat einfallen lassen, ist eher dürftig.

Spiele, die man wirklich spielen könnte, sind kaum enthalten – von ein paar Kreuzwort-, Silben- und anderen Rätselparodien abgesehen, die dann immerhin wenigstens nur knapp am Rand der Lustigkeit vorbeistreifen – auch dies allerdings lediglich vergleichsweise, auf den noch tristeren Rest bezogen.

Ansonsten quält man sich nämlich durch 120 großformatige, illustrierte Seiten, auf denen noch und noch nach gängigstem Rezept breitgewalzt wird, was einem so bei entsprechender Nachbierlaune an Flapsereien zu einem Spiel einfallen mag.

Es sind fast durchwegs schrecklich müde Witzchen, die einen da Zeile für Zeile angähnen. Mühselig schleppen sie sich von Beitrag zu Beitrag, von denen der eine oder andere ja als mäßiger Sauregurkenfüller in *Mad, Pardon* oder etwa auch der *SpielBox* seinen Unsinnsanspruch hätte erfüllen können, die hier aber in ihrer anödend ähnlich gestrickten Häufung lediglich langweilen.

So kommt man, wie wonnig, von *Go* in umwerfender Lustigkeit auf *Go*slar, Lemgo, *Go*naden, *Go*tik und, wer hätte das gedacht, auf, hört hört, *Go-go*-girls – und vergißt dann auch die *Go*norrhöe nicht. Toll.

Man läßt sich als Schachproblem die Grundaufstellung einfallen, humort bei *Domino* über Vorschlägen, wie man *Domina* spielen könnte, rät zu einem *Mikado* mit gekochten oder garen Makkaronis, und so weiter und so fort.

Kein Sottischen ist zu naheliegend, als daß es nicht Aufnahme gefunden hätte, wenn es irgend mit einem Spiel zu tun hat. Nur wer sich bereitwillig an jeder hergelaufenen Lustigkeit amüsiert, wird hier auf seine Kosten kommen.

Immerhin, es sei nicht verschwiegen: ich habe von Leuten gehört, die das Buch mehr mögen und die zumindest da und dort gegrinst haben. Aber bis zur letzten Seite ist doch auch den meisten von ihnen das Lachen vergangen.

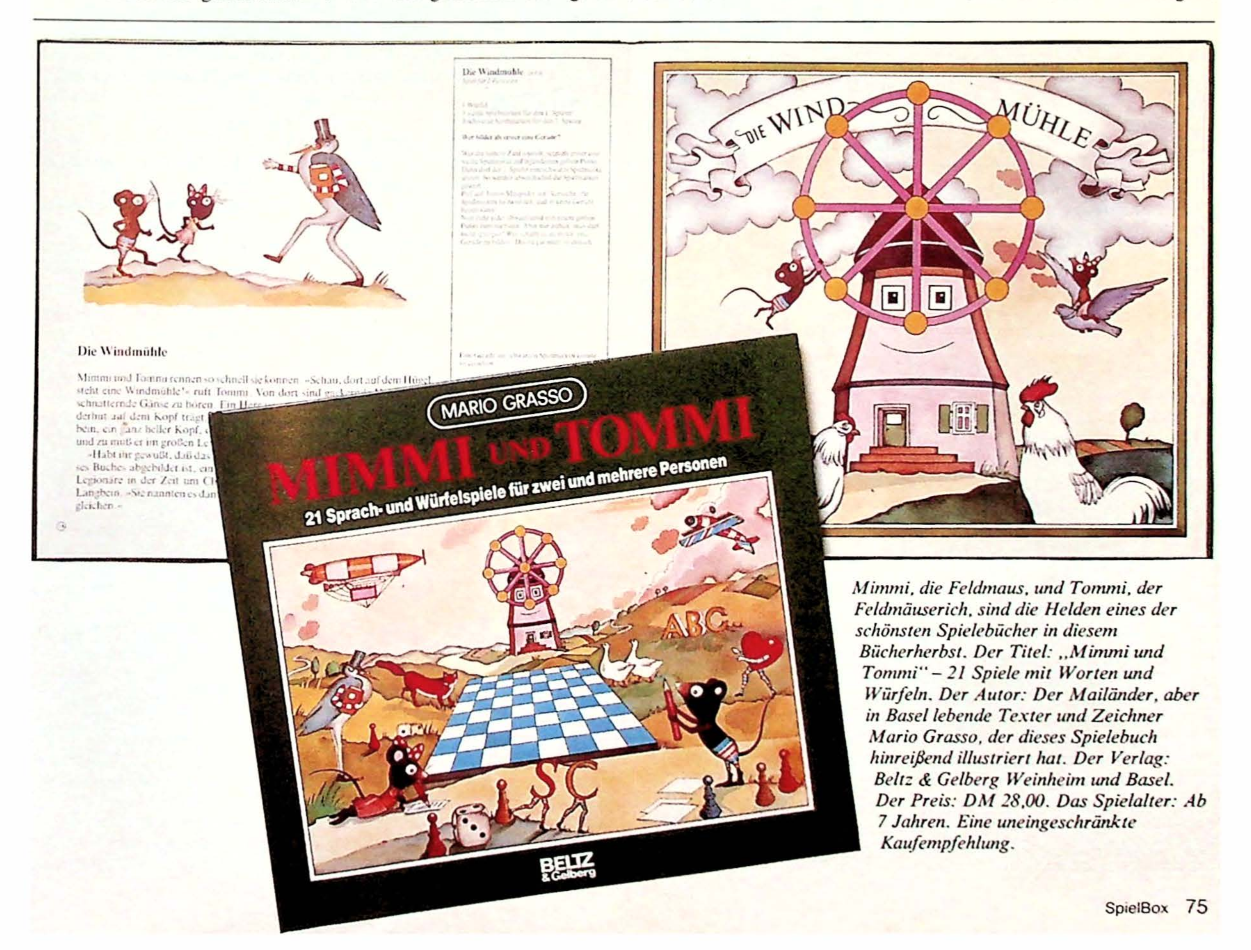
Ansätze sind zwar vorhanden, das Spielen zu persiflieren, Klassiker und auch ganz neue Spiele ad absurdum zu führen und dem Spieler sowie den Spieleherstellern einen Eulenspiegel vorzuhalten – aber es wird zu grob, zu einfallslos und zu gleichförmig geulkt, als daß es treffen könnte. Ich jedenfalls habe selten so nicht gelacht – bei einem Buch, das doch eigentlich wahnsinnig witzig sein soll . . .

Wenig nützlich

Tony Bridges Atari-Abenteuerspiele, Wege zur Entwicklung und Ausführung spannender Spielprogramme (Markt & Technik 148 S., DM 29,80) gehört zu jenen Werken, die in ihrem Titel anderes und meist mehr versprechen, als sie dann halten.

Rund die Hälfte der etwa 150 Seiten benötigt der Verfasser für das, was allenfalls eine kurze Einleitung – oder sonst ein ganz anderes Buch hätte sein sollen: Er gibt einen etwas zufälligen Abriß über die Geschichte der Computer Adventures, beschreibt einige der bekannteren – und kommt erst im letzten Teil auf das, was dem Titel gemäß das eigentliche Anliegen des Buches sein müßte.

Wer nun hofft, ein blutiger Computeranfänger aber dafür vielleicht gewiegter Adventure-Ersinner fände dort Rezepte, wie er seine Ideen in ein Programm umsetzen könnte, wird enttäuscht. Er erhält hier lediglich



Mimmi, die Feldmaus, und Tommi, der Feldmäuserich, sind die Helden eines der schönsten Spielebücher in diesem Bücherherbst. Der Titel: „Mimmi und Tommi" – 21 Spiele mit Worten und Würfeln. Der Autor: Der Mailänder, aber in Basel lebende Texter und Zeichner Mario Grasso, der dieses Spielebuch hinreißend illustriert hat. Der Verlag: Beltz & Gelberg Weinheim und Basel. Der Preis: DM 28,00. Das Spielalter: Ab 7 Jahren. Eine uneingeschränkte Kaufempfehlung.

ein ausgedrucktes Adventure – mit kurzen Anmerkungen und Hinweisen zwar, die aber bereits mancherlei Programmierkenntnisse voraussetzen.

Ein solches Listing ist zwar sicher auch brauchbar, aber nützlicher wäre es gewesen, wenn in der ersten Hälfte des Buches möglichst simpel, ausführlich und klar beschrieben worden wäre, wie man all die Dinge, Räume, Personen, Handlungen programmiert, die man in einem Adventure benötigt – schrittchenweise, leicht verfügbar und inklusive einiger Tricks für den Einbau ausgefallener Aktionen und Wirrungen.

So muß man sich zu vieles mühsam zusammenkrümeln und dazu noch versuchen, sich auf die sparsamen Anmerkungen den richtigen Reim zu machen. Erst dann kann man, vielleicht, das gegebene Gerüst verwenden, um sein eigenes Adventure zu basteln – das sich dann aber wohl auch nur im Rahmen des gedruckten Beispiels bewegen wird. Ein pädagogisch geschickter aufgebautes und zum Hauptthema ausführlicheres Buch könnte wesentlich mehr bieten.

Amüsant

Nora Gallaghers *Wohnzimmerspiele* – alt und neu. Für Feste, Feiern und fröhliche Abende *(DuMont Tb. 164, 128 S., DM 9,80)* erweckt mit diesem Titel gewiß keine großen Hoffnungen. Der gewiegte und zu oft enttäuschte Käufer von Spielebüchern wird auch hier nur wieder einen Aufguß der üblichen, noch und noch abgeschriebenen Spiele erwarten . . .

Recht hat er – aber für einmal wenigstens nur teilweise. Zwar finden wir hier auch Uroldies wie etwa *Gomoku, Marienbad* oder das unter vielen Namen bekannte *Löffeljagd,* und wir begegnen auch hier diversen Abwandlungen jener vielen Schreibspiele, in denen es gilt, möglichst viele Wörter mit gleichem Anfangsbuchstaben zu finden. Der Eisbrecher, in dem eine Orange ohne den Gebrauch der Hände weiter zu geben ist, fehlt ebensowenig wie das Erraten eines Wortes innert 20 Fragen . . .

Daneben aber entdeckt man dann doch auch anderes – so etwa gleich mehrere Variationen des *Mörderspiels,* manche intelligente und nur wenig oder gar nicht bekannte Spiele mit Buchstaben, Wörtern und Geschichten, andere, in denen man ein Opfer kurz vor die Türe schickt, um es dann herausfinden zu lassen, nach welchen Regeln man es zu verulken sucht, weitere, in denen es auf beidseitig anforderungsreiche Weise gilt, berühmte Persönlichkeiten, Sprichwörter und anderes zu erraten.

Weniger erfreulich ist, daß eine *Eleusis-* und eine *Egghead-*Variante ohne Hinweis auf die Originalideen gegeben sind – und daß *Guerilla Scrabble,* das dem Wörterklauer entspricht, einer Iris M. Jarret zugeschrieben wird, die es 1953 entdeckt haben soll . . .

So oder so aber: hier hat man doch wenigstens die Chance, eine Sammlung von rund fünfzig guten, amüsanten und zum Teil auch anspruchsvollen Spielen kennenzulernen, von denen man einige gar nicht, andere nicht in dieser Form kennt – und das ist mehr als leider üblich. *wlh.*



Impressum:
SpielBox erscheint in der argo Verlag und Werbe GmbH., Am Michaelshof 8, Postfach 200910, 5300 Bonn 2, Telefon (0228) 82005-0, Telex 885603.
Btx-Leitseiten-Nr. *5011105#

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Redaktion: Helmut Steuer.
Gesamtgestaltung: Studio Sign, H. J. Grabow
Grafik: Eckhard Kaiser.
Spielbesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Produktion: Helmut Morell.

Anzeigenleitung: Knut Schumann.
Verantwortlich: Manfred Köhn.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms.
Vertrieb: (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbuch, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.

Erscheinungsweise: Zweimonatlich.
Bezugspreise: Einzelheft DM 7,–; im Jahresabonnement Inland DM 33,60 (sechs Hefte) einschl. 7% MWSt. und Zustellgebühren; Ausland DM 31,40 zuzüglich Porto DM 9,–, Luftpostgebühr wird gesondert berechnet; Abbestellungen müssen 6 Wochen vor Ablauf des berechneten Bezugszeitraumes erfolgen.
Anzeigenpreisliste: Nr. 2 vom 1. 1.1985.
Satz: Schäper GmbH, Bonn.
Druck: Wullenwever-Druck Heine KG, Lübeck.

Druckauflage Heft 5/1985: 40000.
ISSN 0721–6777
Vkz Z 1356 f

Qual der Wahl

Unser Platz ist beschränkt – wir müssen deshalb oft mit Worten kargen, selbst Wichtiges ungesagt lassen, um wenigstens noch Wesentlicheres unterzubringen. Was man dabei erwähnenswerter findet, wird jeder etwas anders beurteilen – aber wir bemühen uns alle, wenigstens jeweils das anzuführen, was dem Leser ermöglicht, sich aus dem Gegebenen ein eigenes Urteil zu bilden.

So müssen wir bei den Regeln beispielsweise abstrahieren, oft vereinfachen und dann vor allem das nennen, was für das Spiel und sein Verständnis wesentlich ist.

Was für die einzelnen Rezensionen bei den Brett- und den Computer-Spielen gilt, trifft auch für die Rubriken als Ganzes zu: Es läßt sich hier lange nicht jedes Spiel unterbringen, das wir gerne in dieser Form besprechen würden.

Im Computerteil haben wir bisher weitgehend darauf verzichtet, auf Adventures und Ballerspiele einzugehen – einiges darüber konnte aber immerhin in der Spielwiese wenigstens angedeutet werden.

Reine Ballerspiele und Programme mit ähnlich niedrigem Niveau wird man hier auch weiter vergeblich suchen: dafür ist uns der Platz zu schade.

Bei Abenteuern zögern wir, weil wir nicht gerne Rätsel entschlüsseln wollen, die mancher lieber selbst lösen möchte. Ohne mehr oder minder deutliche Hinweise ist aber eine ausführlichere Besprechung meist unmöglich. In der Spielwiese und in zusammenfassenden Übersichten werden wir uns aber in Zukunft vermehrt auch zu dieser Spezies äußern: Sie bietet ja zweifellos weit über dem Durchschnitt liegende, höchst anspruchsvolle Unterhaltung.

Etwas vom Faszinierendsten an den Computerspielen ist die rasante Entwicklung: In jeder Sparte kommt da alle paar Wochen mindestens ein Titel heraus, der mit noch raffinierteren, noch komplexeren Mitteln zu einem überraschend neuartigen Gebilde voller spritziger Ideen programmiert worden ist. Dies allerdings macht die Bewertungen dieser Spiele sehr vergänglich: Nur relativ wenige von ihnen werden nicht eher früher als später von etwas noch Besserem, noch Mitreißenderem verdrängt – und was vor ein paar Monaten noch Spitze war, ist nun vielleicht schon überholt ...

Immerhin: Die Auswahl der Programme ist schon hübsch groß geworden – ein paar hundert professionelle und unzählige andere Titel sind für jeden der auch oder vorab zum Spielen geschaffenen Computer auf dem Markt. Mehr und mehr kommt es auch zu Übersetzungen mindestens der jeweiligen Renner, so daß sie, in mehr oder weniger veränderter Form, für alle dieser Systeme zu haben sind.

Dem Einsteiger zu raten, für welches Modell er sich entscheiden soll, ist zur Zeit unmöglich. Die Gerüchteküche kocht wohl nirgends so eifrig wie in dieser Branche – und zur Zeit brodelt sie wieder einmal heftig: Da und dort soll es zu Massenentlassungen gekommen sein – da und dort soll es an Kapital mangeln – noch ist unklar, welche der jetzt noch führenden Systeme überleben: Erscheinungen, wie sie nach dem gewaltigen Boom der letzten Jahre nicht anders zu erwarten sind, die aber auch allzu leicht zu vorschneller Panikmache führen. Die meisten Unkereien dürften falsch sein – aber welche dann doch zutreffen wird, läßt sich leider nicht prognostizieren ... *wlh*

Universe

Mammutspiele haben einen festen Freundeskreis, der ihnen wider alle Vernunft das Überleben ermöglicht. Bisher gab es diese Saurier der Spielwelt, die man in acht Stunden nur mal so eben anspielen kann, nur unter den Brettspielen und vor allem den sogenannten *CoSims*. Doch seit *Universe* mischt auch auf diesem Gebiet der Computer kräftig mit.

Ein Spiel, das man nicht beschreiben kann, weil allein die Aufzählung aller Möglichkeiten für den Spieler jeden Rahmen sprengen würde.

Aufgabe ist es, die Nadel im Heuhaufen zu suchen: einen verschollenen Gegenstand im Weltraum. Dazu benötigt man Geld (leiht die Bank zu 6 Prozent Zinsen) und ein Raumschiff (verkauft die örtliche Werft). Es gibt zehn verschiedenen Raumschifftypen und 99 Ausrüstungsgegenstände, vom Hyperdrive der Firma Quantum Division bis zum gepanzerten Raumanzug der Marke Woden Gyfal.

Hat man seine Wahl getroffen, fliegt man los: Von einem zum anderen der zwanzig Sterne mit ihren 46 Planeten. Und das alles nur, um Geld zu verdienen. Denn so hat sich die Zukunft nun doch nicht verändert, daß sich nicht noch immer alles ums liebe Geld drehen würde. Die Bank will ihr Darlehen zurück, und das Raumschiff braucht Treibstoff und will modernisiert und umgebaut werden. Wie verdient ein Raumschiffkapitän die nötigen Credits in diesem hintersten Winkel der Galaxis? Natürlich so, wie schon unsere Altvorderen: Durch Handel mit den 640 verschiedenen Produkten dieses Universums, durch den Transport von Ein- und Auswanderern, durch Schürfen nach ORE IV oder schlicht als Strauchdieb.

Jeder Erwerbszweig stellt seine eigenen Anforderungen an Männer, Schiff und Ausrüstung. Einiges Glück, viel Wissen und noch mehr Erfahrungen benötigt man, um in dieser gnadenlosen Welt nicht nur zu überleben, sondern auch Profit zu machen.

Universe ist grundsätzlich ein Open-end-Spiel, doch in der Praxis setzt der Computer ihm häufiger ein Ende als erwartet. Es gibt tausend Möglichkeiten, etwas falsch zu machen, und in der interstellaren Raumfahrt führt fast alles zum Ende mit Schrekken.

Deshalb ist es unerläßlich, ständig zu sichern und Back-up-Disketten herzustellen. Leider gerade bei diesem Spiel ein äußerst zeitraubendes Verfahren, das *Universe* zu einem der langsamsten Spiele macht, die ich kenne. Zwei Diskettenstationen sind fast unumgänglich. Ein Spiel für Leute mit viel Zeit (nicht Stunden, sondern Wochen) und SF-Leidenschaft. (*Universe* von Omnitrend, USA) *Eberhard von Staden*

Gemstone Warrior

Dies Fantasyspiel hat seine faszinierenden und seine frustrierenden Seiten.

In *Gemstone Warrior* (SSI) dringt man in ein verschlungenes System von Gängen ein, bekämpft mit wildem Verschießen von Pfeilen oder Feuerbällen eine Unmenge Monster aller Art, bekommt dafür haufenweise Schätze, entsprechend viele Punkte sowie mitunter auch magische Gegenstände, die einem mindestens in der einfachsten Stufe das Überleben erleichtern. In schwierigeren Spielarten muß man allerdings erst auf die harte Tour herausfinden, was wie, zum Guten oder Schlechten, wirkt . . .

Nachdem man rund vierzig Räume durchquert hat, stößt man in den Tempelbezirk vor, in dem die Orientierung recht schwierig wird, weil die Räume in etwas obskurer Weise miteinander verbunden sind. Dort findet man dann die fünf Teile des Edelsteins, den man nun zurückzubringen hätte.

Leider ist der bereits bekannte Weg mit seinen zurückgelassenen Vorräten an magischen Hilfsmitteln und Waffen verschlossen, und man muß trotz erhöhter Gefährdungen durch völlig unbekannte Gänge dem Ziel zujagen. Das Schlimmste aber sind die nun in großer Zahl auftauchenden, überaus mächtigen Dämonen, deren Beute man etwas allzu leicht wird.

Noch übler: Man kann zwar den jeweiligen Stand speichern – aber nur so lange, bis die eigene Figur ihr letztes Leben ausgehaucht hat. So muß man noch

und noch vorne anfangen, wobei die Räume aber dieselben sind und sich lediglich deren Farben, die Art ihrer Eingänge sowie die Ungeheuer und die jeweils möglichen Beutestücke verändern.

So wird man zwar das Gewirr der Gänge nach einiger Zeit kartographiert und sich auch mit den meisten Tücken vertraut gemacht haben, aber irgendwie wird man immer wieder geschafft – und von irgendeinem Zeitpunkt an wird man sich fragen, ob es den Aufwand lohnt, noch weitere Versuche zu machen.

Was mich betrifft: ich habe, vorderhand mindestens, frustriert aufgegeben und darauf verzichtet, nach dem x-ten Mal vielleicht doch noch die bisher nicht erreichten zwei, drei letzten Gänge zu entdecken. *Walter Luc Haas*

Space Shuttle

„Au toll! Zeig her! Laß mich mal!" Die Begeisterung zeigt, daß der Computer gerade mit einer seiner Stärken spielt: der Simulation von Bewegungen. Alles, was so kreucht und fleugt, zu Wasser, zu Lande und in der Luft, die Maschine kann es in ein Spiel packen. Autorennen, Jumbojet, Stabhochsprung, U-Boot, Doppeldecker – wir haben über einiges an dieser Stelle schon berichtet. Die neueste aller Fortbewegungsarten kann da keine Ausnahme machen: *Space Shuttle*, die Raumfähre.

Das Spiel umfaßt den Start in Cape Canaveral, Einschwenk in die Umlaufbahn, Koppelungsmanöver mit Satelliten, Eintritt in die Atmosphäre und Landung auf der Wüstenpiste von Edwards. Wie aus Film, Funk und Fernsehen bekannt.

Das Spiel bietet drei Schwierigkeitsstufen: Demo mit Eingriffsmöglichkeiten, Ausbildung am Simulator und Shuttleflug Nr. 101, live mit allen Schikanen.

Die Graphik, bei einem solchen Illusionsspiel von eminenter Bedeutung, ist großartig: Himmel, Sterne, die sich drehende Erde mit Land und Wasser – alles sehr gut. Trotzdem, die letzte Begeisterung will nicht so recht aufkommen. Hauptgrund ist, daß der Spieler immer vor der gleichen Aufgabe steht: Instrumente kontrollieren, Fluglage verändern, Raumfähre auf vorgegebenem Kurs halten. Das ist nicht etwa langweilig, aber nach einigen Flügen vermißt man als Spieler eben doch Strategie und Taktik. Man möchte mal etwas anderes machen als was die NASA sagt. (*Space Shuttle* von Activision) *Eberhard von Staden*

Blagger goes to Hollywood

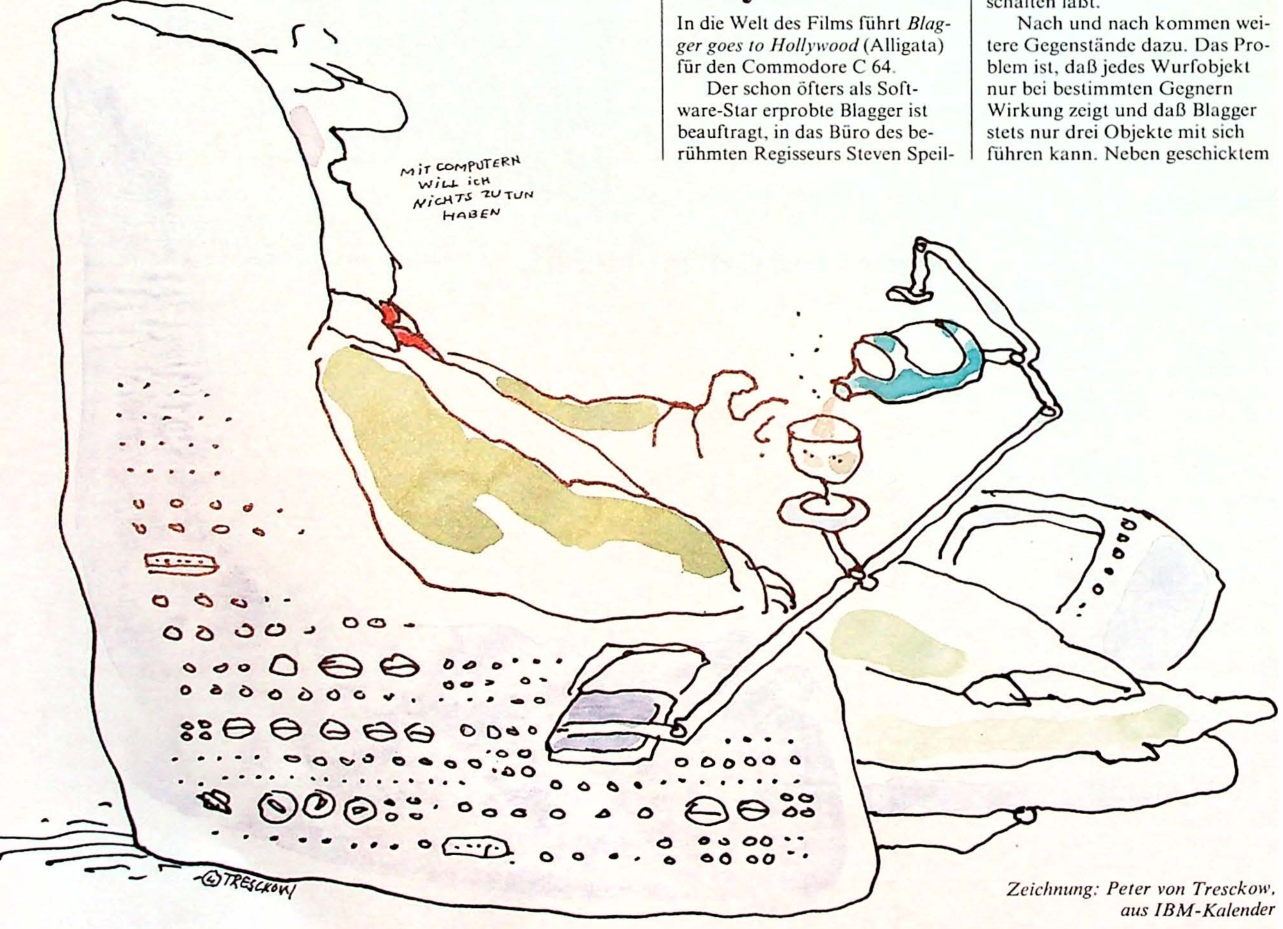
In die Welt des Films führt *Blagger goes to Hollywood* (Alligata) für den Commodore C 64.

Der schon öfters als Software-Star erprobte Blagger ist beauftragt, in das Büro des berühmten Regisseurs Steven Speilbum einzubrechen und dort die Kopie von dessen neuestem Film zu stehlen. Sein Weg führt durch die Halle eines großen Aufnahmestudios mit zwölf Räumen, in denen Leinwandhelden der verschiedensten Streifen, etwa Darth Vadar aus Star Wars, Supermann oder ein weißer Hai, Wache schieben.

Kaum, daß Blagger einen Raum betreten hat, kommt ein Stapel Filmrollen angetanzt, aus dem sich sodann sein jeweiliger Widersacher materialisiert. Mit wem er es dabei zu tun bekommt, kündigt sich durch die entsprechende Filmmusik an, wodurch zugleich für eine abwechslungsreiche musikalische Untermalung gesorgt ist.

Anfangs will es schier unmöglich scheinen, die gestellte Aufgabe zu erfüllen. Bis man nach etwa 20 Anläufen, kurz davor, total frustriert aufzugeben, einen Gegenstand findet, mit dem sich mit einem gezielten Wurf erstmals ein Gegner ausschalten läßt.

Nach und nach kommen weitere Gegenstände dazu. Das Problem ist, daß jedes Wurfobjekt nur bei bestimmten Gegnern Wirkung zeigt und daß Blagger stets nur drei Objekte mit sich führen kann. Neben geschicktem



Zeichnung: Peter von Tresckow, aus IBM-Kalender

Umgang mit dem Joystick kommt es deshalb darauf an, die richtige Marschroute durch die miteinander verbundenen Räume zu finden.

Außer dem guten Sound und der akzeptablen Grafik verdient noch Erwähnung, daß das Bild in vier Richtungen gescrollt wird. Dadurch entsteht der Eindruck, als würde das Gelände von schräg oben mit einer Kamera abgefahren.

Blagger goes to Hollywood ist ein echter Sesselkantenrutscher, bei dem man sich kaum einmal eine Verschnaufpause gönnen darf. *L. U. Dikus*

Broad Street

Die Liaison zwischen Ex-Beatle Paul McCartney und dem Medium Home-Computer hat uns das starke Spiel *Give my Regards to the Broad Street* (Argus Press) beschert. Noch vor dem gleichnamigen Film aus den Startlöchern gekommen, läßt es sich als eine Art *Ghostbusters* (*SpielBox* 2/85, S. 48) für Anspruchsvolle charakterisieren.

In der Rolle Paul McCartneys geht es für den Spieler darum, innerhalb kurzer Zeit die Teile einer versehentlich gelöschten Studioaufnahme wieder zusammen zu bekommen. Doch es ist Samstagvormittag, und die Leute aus Band und Aufnahmeteam sind alle ausgeflogen.

Es bleibt daher nichts anderes übrig, als die Teammitglieder dort aufzustöbern, wo sie sich nach ihren Freizeitgewohnheiten am Wochenende aufzuhalten pflegen. Insbesondere hat jeder der sieben Charaktere eine Reihe verschiedener Stammlokale, die nebst nächstgelegener U-Bahnstation aufgelistet sind.

Die einzige Chance für Paul besteht darin, seine Freunde beim Verlassen der U-Bahn abzufangen. Bei 95 Stationen und dem rastlosen Lebensstil der anderen kein leichtes Unterfangen. Wie hilfreich, daß Pauls Auto mit einem Bordcomputer ausgerüstet ist. Damit läßt sich nämlich der Zentralrechner der Londoner U-Bahn anzapfen und sofort erfahren, wenn einer der Gesuchten gerade an einer Station seine Zeitkarte benutzt hat.

So jagt man zu den Klängen von *Band on the Run* anhand eines Stadtplans durch die Straßen der Londoner Innenstadt. Wie bei *Ghostbusters* schaltet das Bild von der Vogelperspektive auf die jeweilige Örtlichkeit um, wenn das Auto am Zielort vorfährt.

Während man sich unterwegs vor einigen feindlich gesinnten Autofahrern in acht nehmen muß, können einem vor den U-Bahnhöfen allzu diensteifrige Polizisten das Leben schwermachen.

Schließlich müssen noch die einzelnen Teile der Aufnahme im Studio wieder in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Auch dies braucht seine Zeit, bis man herausgefunden hat, wie das Mischpult zu bedienen ist . . .

Broad Street läuft auf dem Commodore C 64 und dem ZX Spectrum 48 K. Wie die meisten aus England kommenden Spiele ist es auf Cassette untergebracht, was etwas mehr Zeit beim Laden bedingt, die man jedoch zum Lesen der ins Deutsche übersetzten Spielanleitung und zum Studium von Stadtplan und U-Bahnnetz gut nutzen kann. *L. U. Dikus*

The Great American Cross-Country Race

Dieser neueste Titel von Activision zeigt einmal mehr, welche Welten zwischen heute und jenen ersten Autorennspielen liegen, wo man ungefüge Zeichen über eckige Bahnen führte und sich mühsam vorstellen mußte, man sei jetzt Pilot auf dem Nürburgring...

Hier hat man die Wahl zwischen vier Strecken, die einen von der Ostküste nach New York, Washington, rund durch die USA oder von Seattle bis Miami führen.

Jedes dieser Rennen ist in mehrere Teile zerlegt – und in jedem einzelnen, jeweils mehrere aufregende Fahrminuten beanspruchenden Stück muß man innert einer knapp bemessenen Zeit das Zwischenziel erreichen, wenn man weiterfahren und schließlich vielleicht in eine der Zehnbestenlisten dieses Rennens kommen will.

Eine Wetterkarte zeigt einem, ob man mit Schnee oder anderen Unwirtlichkeiten zu rechnen hat. Da es möglich ist, das Ziel auf unterschiedlichen, selbst gewählten Routen anzusteuern, kann man sich dann für die jeweils günstigsten Straßenverhältnisse entscheiden, muß dabei aber mitunter erkleckliche Umwege in Kauf nehmen.

Zuerst wählt man die Startzeit und entscheidet damit, wo man mit Rush Hours und entsprechend großem Verkehrsaufkommen zu rechnen hat, bestimmt dabei jedoch auch, welche Strecken man tagsüber und welche man nachts befahren wird.

Der Wagen hat vier Gänge – und häufiges, mitunter tückisch schwieriges Schalten ist nötig, wenn man den Motor nicht durch zu hohe Tourenzahlen kaputt machen will. Öllachen, andere Fahrzeuge, zwar angekündigte, aber dennoch gefährliche Radarfallen sowie die nicht immer leicht anzusteuernden Tankstellen zwingen zu höchster Aufmerksamkeit, unvermuteten Schnellbremsungen und dann hektischem Hebeln...

Bei alledem sollte man Tacho, Meilenzähler, Tourenmesser und vor allem den Benzinstand ständig im Auge behalten, um die unvermeidlichen Tankstellenstops geschickt geplant auf die ganze Strecke zu verteilen. Dies aber ist ziemlich schwierig, da das möglichst kollisionslose Fahren einen schon vollauf in Atem hält und man kaum je den Blick von der Straße weg und aufs Armaturenbrett wenden darf...

Frustrierend ist es natürlich, wenn man nach mehreren erfolgreich zurückgelegten Teilstrecken doch noch aus dem Rennen geworfen wird, nur weil einem ein paar Meilen fehlen, um das Tagesziel innerhalb der Zeitlimite zu erreichen – besonders ärgerlich dann, wenn dies geschieht, weil man den Wagen wegen eines beschädigten Motors oder aus Benzinmangel ein Stück weit schieben mußte...

Andererseits werden einem Benzinvorräte und Zeitbonifikation auf die jeweils nächste Strecke angerechnet, so daß man bei geschickter Fahrweise einigen strategischen Spielraum gewinnen kann.

Von alledem abgesehen ist auch die Graphik prächtig: einige unterschiedliche Landschaften sind zu durchfahren, die sich je nach Tageszeit und Witterung recht hübsch verändern. Kurz: ein überaus erfreuliches und spannendes Spiel.

Walter Luc Haas

Go



Für Anfänger

Wann ist eine Stellung sicher, so daß der Gegner Sie nicht mehr fangen kann?

Zur Erinnerung geben wir noch einmal die wichtigen Definitionen und Regeln an:

Als Freiheiten eines Steins oder einer Steinkette werden die freien Nachbarpunkte bezeichnet, die durch eine Brettlinie mit dem Stein oder der Kette verbunden sind.

Schlagregel: Werden diese Freiheiten alle vom Gegner besetzt, sind die Steine gefangen und werden vom Brett genommen.

Selbstmordregel: Kein Stein darf so gesetzt werden, daß er keine Freiheit hat.

Aus diesen Regeln ergibt sich die Sicherheit einer Stellung.

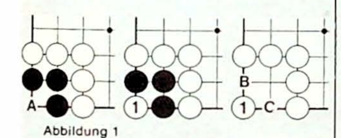


Abbildung 1

Abb. 1 links zeigt die Ausgangslage. Darf Weiß auf A setzen? Ein weißer Stein dort hätte ja keine Freiheit, wie das Bild in der Mitte zeigt. Es gehören jedoch Setzen und Schlagen simultan zum selben Zug. Das Ergebnis eines weißen Zugs auf A sieht man rechts. Nachdem die schwarzen Steine vom Brett genommen wurden, hat der Stein die Freiheiten B und C. Er ist also legal. Das Bild in der Mitte ist nur eine Übergangsphase.

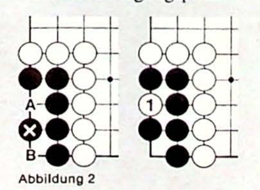


Abbildung 2

In Abb. 2 ist die Lage anders. Setzt Weiß auf A, wie im Bild rechts, hat dieser Stein keine Freiheit und schlägt auch nicht die schwarzen Steine, da diese noch die Freiheit B haben. Nach der Selbstmordregel ist also dieser Zug illegal. Dasselbe gilt für das Setzen auf B. Weiß kann deshalb diese Stellung nicht mehr angreifen. Durch ⊗ wurde das Gebiet in zwei Kammern geteilt. Die Go-Spieler sagen zu einer solchen Stellung: „Das Gebiet hat zwei Augen und lebt."

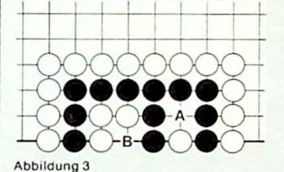
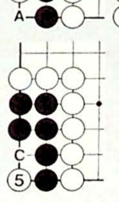


Abbildung 3

Abb. 3 soll das noch einmal verdeutlichen. Weiß hat nutzlos seine Steine in das schwarze Gebiet gesetzt, denn nun steht er wieder vor demselben Problem. Setzen auf A und B ist Selbstmord.

Abbildung 4



Was passiert eigentlich, wenn Schwarz bei der Stellung in Abb. 2 die Unterteilung unterläßt? Weiß kann dann diese Steine fangen, indem er selber auf diesen Punkt setzt, wie in Abb. 4.

Setzt Schwarz nun auf B, kann Weiß durch Setzen auf A diese Steine schlagen, da sie dann nur noch eine Freiheit haben. Macht also Schwarz gar nichts, geht es wie in den folgenden Bildern weiter. Im letzten Bild kann Weiß durch Setzen auf C die schwarzen Steine schlagen. Spielt Schwarz deshalb selber dort und schlägt den weißen Stein, ist die Situation dieselbe wie in Abb. 1. Um seine Steine zu sichern, war eine Unterteilung in zwei Augen für Schwarz absolut notwendig.

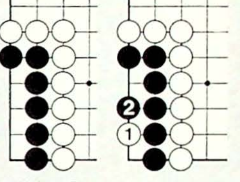
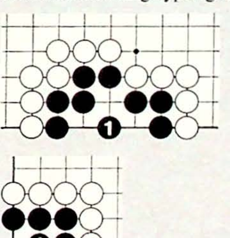
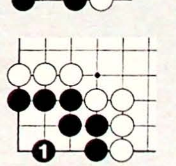


Abbildung 5

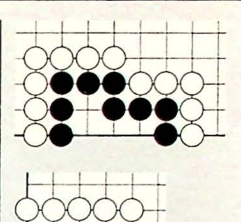
In Abb. 5 muß Schwarz nicht sofort eine Unterteilung in zwei Augen vornehmen. Denn selbst, wenn Weiß am Zug ist und mit ① angreift, kann er immer noch zwei Augen durch ❷ bilden. Setzt Weiß auf 2, dann setzt Schwarz auf 1.

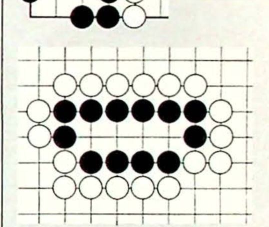
Dieser Aspekt des Go-Spiels, Sicherheit einer Stellung, wird im Fachjargon „Leben und Tod" genannt. Selbst kleinste Änderungen in einer Stellung können deren Status verändern, und man muß immer wieder jede Stellung genau betrachten. In den folgenden Abbildungen werden verschiedene Stellungstypen gezeigt.





In allen diesen Abb. muß Schwarz sofort ziehen, um seine Steine zu sichern. Überlegen Sie, wie Weiß die Steine erobert, wenn Schwarz nicht ❶ setzt.

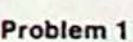




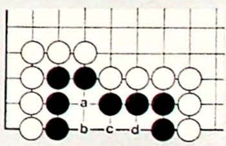
Auch wenn Weiß am Zug ist und angreift, kann Schwarz in diesen Stellungen immer noch zwei Augen bilden. Nehmen Sie sich einen weißen Stein, um anzugreifen und dann einen schwarzen zur Verteidigung.

PREISRÄTSEL

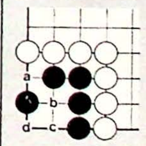
In beiden Problemen ist Schwarz am Zug. Muß er noch setzen, um seine Stellung zu sichern, und wenn ja, wo?



Problem 1

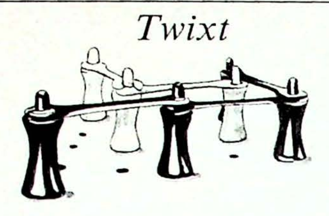


Problem 2



Jeder, der mindestens ein Problem richtig gelöst hat, nimmt an der Verlosung von drei Exemplaren des *Großen Buchs der Brettspiele* teil (Einsendeschluß: 26. 10. 85).

Twixt

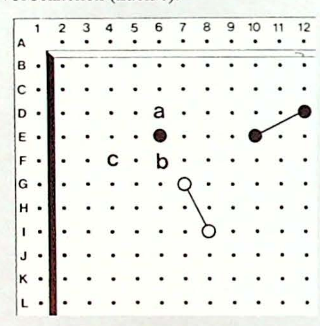


Spielziel in *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die zwei weißen, Schwarz die zwei schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes gesetzt – nur nicht hinter den Grenzlinien des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehrere Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Im Laufe des Spiels darf man eigene Verbindungen auch wieder abnehmen. Sieger ist, wer eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. Notierung: Es werden einfach die Koordinaten des Zuges notiert (z. B. H18); Verbindungen werden durch Bindestriche angezeigt: 1 Bindestrich bei der einfachen Verbindung (z. B. G4–), 2 Bindestriche bei einer Doppelverbindung (z. B. R 7– –), 3 bei einer dreifachen, usw. Abgenommene Verbindungen werden in Klammern notiert: (E5–D7) bedeutet, daß die Verbindung zwischen E5 und D7 abgenommen wurde. Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

Die ZEUS-Verteidigung

Die Zeus-Verteidigung ist eine Spielkombination, die sehr oft vorkommt. Man setzt dabei in einen möglichen und logischen Verbindungspunkt des Gegners; es ist also eine spontane und direkte Verteidigung. In der Abbildung rechts versucht Schwarz mit E 6 eine Zeus-Verteidigung. Sie ist natürlich nur sinnvoll, wenn, wie hier, der Vorstoß 1. E 8– abgeblockt werden kann, und da auch 1. F 5– wegen 2. F 4– nicht möglich ist, muß Weiß sich etwas anderes überlegen. Grundsätzlich gibt es für Weiß drei Möglichkeiten:

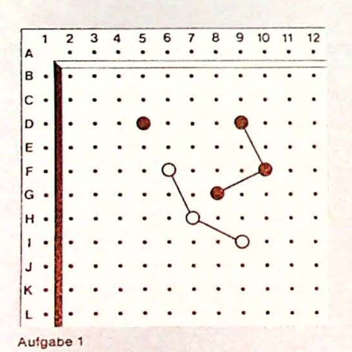
1. überspringen (z. B. nach a),
2. bedrängen (z. B. nach b),
3. vorbeiziehen (nach c).



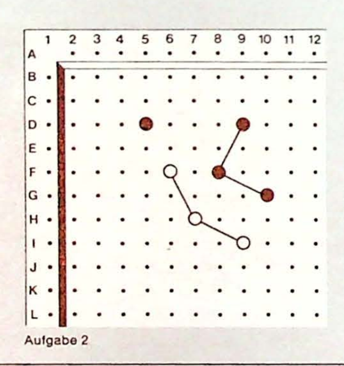
Die Strategie 3 ist relativ komplex, und wir wollen uns in der nächsten Ausgabe damit beschäftigen.

Neben den angegebenen Möglichkeiten zum Überspringen und Bedrängen gibt es natürlich auch Varianten (z. B. Bedrängen mit F 7). Welche Strategie letztlich erfolgreich ist (wenn überhaupt), hängt ganz von der Umgebung ab.

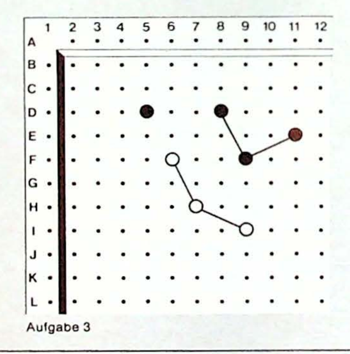
Versuchen Sie nun die drei Aufgaben zu lösen. Die Situationen scheinen sich zu ähneln, doch der Schein trügt! Die erste ist leicht, die zweite mittelschwer, die dritte schwierig. Die Problemstellung lautet jeweils: Kann Weiß durchbrechen, und wenn ja, wie? Die Frage an die Meisterspieler: Wenn es eine Lösung gibt, gibt es nur eine? Die Lösungen finden Sie auf Seite 84.



Aufgabe 1



Aufgabe 2

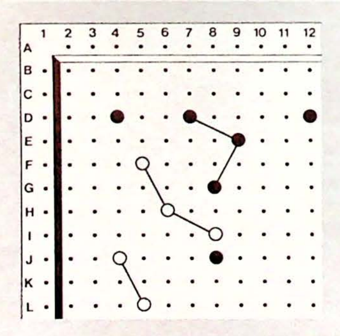


Aufgabe 3

PREISRÄTSEL

Das Preisrätsel ist ein kleiner Zeus-Leckerbissen für Tüftler. Schwarz steht dabei sehr gut. Weiß kann bei der besten Verteidigung von Schwarz erst beim 11. Zug durchbrechen – soviel sei verraten. Die Lösungsfolge geben Sie bitte *vollständig* an.

Schicken Sie uns Ihre Lösung möglichst bald, spätestens am 26. 10. 85 (*SpielBox*, PF 200910, 5300 Bonn 2). Fünf signierte neue Alex-Randolph-Spiele werden unter den Einsendern richtiger Lösungen verlost.



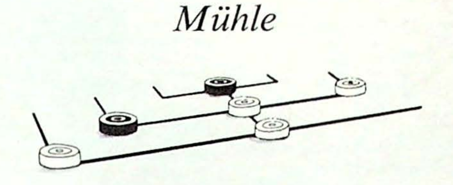
Andreas Kleinhans, Gastautor dieser schönen und sehr lehrreichen *Twixt*-Seite, ist einer der stärksten deutschen *Twixt*-Spieler. Hier hat er eine besonders nützliche Taktik beschrieben. Aber warum er sie „Zeus-Verteidigung" nennt, weiß ich nicht. Vielleicht wird er uns das im zweiten Teil seines Beitrages im nächsten Heft erklären. (Ich selbst nenne diese Taktik gewöhnlich „Nose-to-nose".) Besonders gut gefällt mir jedenfalls seine witzige Auswahl von Aufgaben.

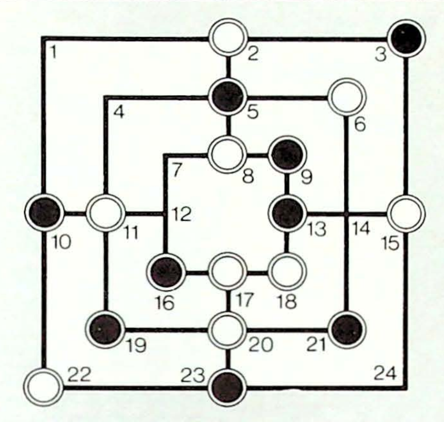
Ihr



A U F G A B E N

Mühle





Schiebereien

Wenn die Mühlen blockiert sind oder gar nicht vorhanden, weil die Stellungen ineinander verzahnt sind, kann man manchmal durch geschicktes Hin- und Herschieben zum Sieg kommen.

Man droht neue Mühlen an, so daß dadurch die blockierten frei werden, oder man bringt den Gegner so in Zugzwang, daß er, um eine Mühle zu verhindern, eine andere zulassen muß.

In der Aufgabe und der Preisaufgabe ist Weiß am Zug. Wie kommt er zu einer Mühle und damit zum Sieg? Ihre Lösung braucht nur bis zur Mühle zu reichen.

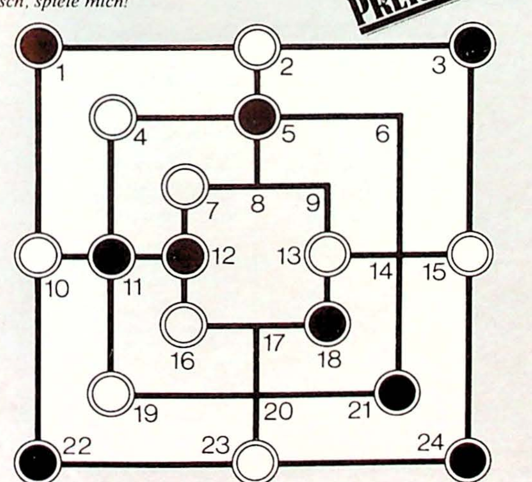
Schreiben Sie uns Ihre Lösung bitte in der folgenden Form:

	Weiß	Schwarz
1.	6–1	16–20
2.	5–4	usw.

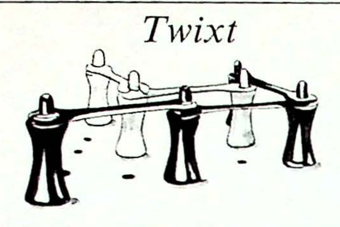
Einsendeschluß: 26. 10. 85

Zu gewinnen sind drei Exemplare des Bandes *Mensch, spiele mich!*

PREISRÄTSEL



Twixt

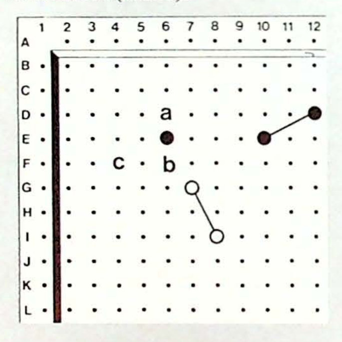


Spielziel in *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die zwei weißen, Schwarz die zwei schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes gesetzt – nur nicht hinter den Grenzlinien des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehrere Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Im Laufe des Spiels darf man eigene Verbindungen auch wieder abnehmen. Sieger ist, wer eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. Notierung: Es werden einfach die Koordinaten des Zuges notiert (z. B. H18); Verbindungen werden durch Bindestriche angezeigt: 1 Bindestrich bei der einfachen Verbindung (z. B. G4–), 2 Bindestriche bei einer Doppelverbindung (z. B. R 7––), 3 bei einer dreifachen, usw. Abgenommene Verbindungen werden in Klammern notiert: (E5–D7) bedeutet, daß die Verbindung zwischen E5 und D7 abgenommen wurde. Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

Die ZEUS-Verteidigung

Die Zeus-Verteidigung ist eine Spielkombination, die sehr oft vorkommt. Man setzt dabei in einen möglichen und logischen Verbindungspunkt des Gegners; es ist also eine spontane und direkte Verteidigung. In der Abbildung rechts versucht Schwarz mit E6 eine Zeus-Verteidigung. Sie ist natürlich nur sinnvoll, wenn, wie hier, der Vorstoß 1. E8– abgeblockt werden kann, und da auch 1. F5– wegen 2. F4– nicht möglich ist, muß Weiß sich etwas anderes überlegen. Grundsätzlich gibt es für Weiß drei Möglichkeiten:

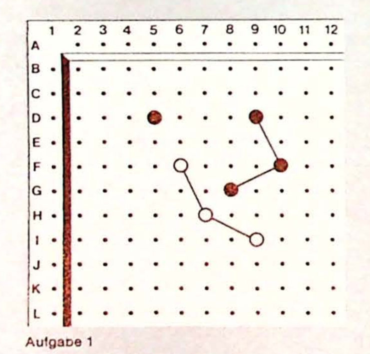
1. überspringen (z. B. nach a),
2. bedrängen (z. B. nach b),
3. vorbeiziehen (nach c).



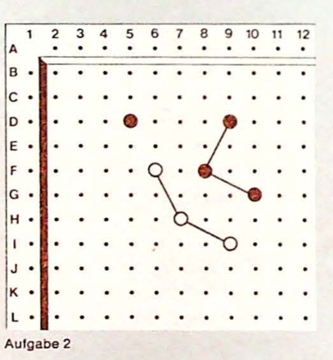
Die Strategie 3 ist relativ komplex, und wir wollen uns in der nächsten Ausgabe damit beschäftigen.

Neben den angegebenen Möglichkeiten zum Überspringen und Bedrängen gibt es natürlich auch Varianten (z. B. Bedrängen mit F7). Welche Strategie letztlich erfolgreich ist (wenn überhaupt), hängt ganz von der Umgebung ab.

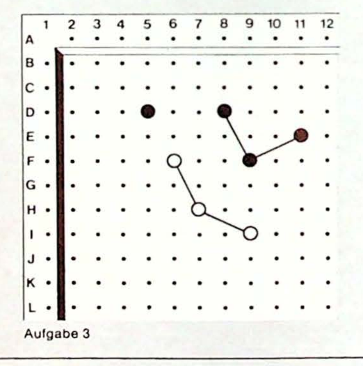
Versuchen Sie nun die drei Aufgaben zu lösen. Die Situationen scheinen sich zu ähneln, doch der Schein trügt! Die erste ist leicht, die zweite mittelschwer, die dritte schwierig. Die Problemstellung lautet jeweils: Kann Weiß durchbrechen, und wenn ja, wie? Die Frage an die Meisterspieler: Wenn es eine Lösung gibt, gibt es nur eine? Die Lösungen finden Sie auf Seite 84.



Aufgabe 1



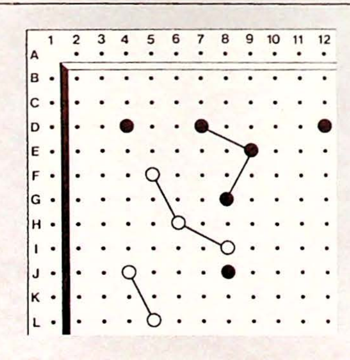
Aufgabe 2



Aufgabe 3



Das Preisrätsel ist ein kleiner Zeus-Leckerbissen für Tüftler. Schwarz steht dabei sehr gut. Weiß kann bei der besten Verteidigung von Schwarz erst beim 11. Zug durchbrechen – soviel sei verraten. Die Lösungsfolge geben Sie bitte *vollständig* an.
Schicken Sie uns Ihre Lösung möglichst bald, spätestens am 26. 10. 85 (*SpielBox*, PF 200910, 5300 Bonn 2). Fünf signierte neue Alex-Randolph-Spiele werden unter den Einsendern richtiger Lösungen verlost.

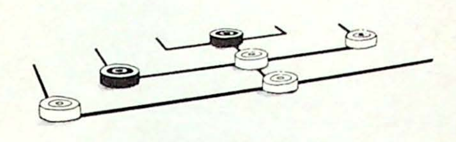


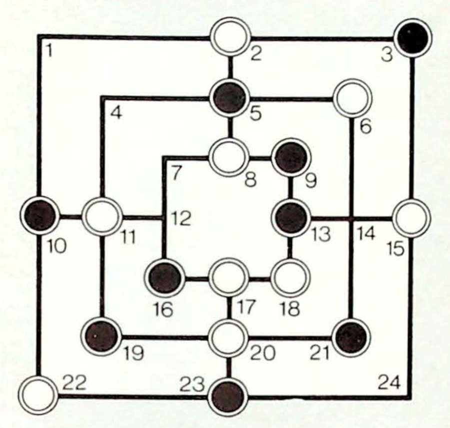
Andreas Kleinhans, Gastautor dieser schönen und sehr lehrreichen *Twixt*-Seite, ist einer der stärksten deutschen *Twixt*-Spieler. Hier hat er eine besonders nützliche Taktik beschrieben. Aber warum er sie „Zeus-Verteidigung" nennt, weiß ich nicht. Vielleicht wird er uns das im zweiten Teil seines Beitrages im nächsten Heft erklären. (Ich selbst nenne diese Taktik gewöhnlich „Nose-to-nose".) Besonders gut gefällt mir jedenfalls seine witzige Auswahl von Aufgaben.
Ihr



AUFGABEN

Mühle





Schiebereien

Wenn die Mühlen blockiert sind oder gar nicht vorhanden, weil die Stellungen ineinander verzahnt sind, kann man manchmal durch geschicktes Hin- und Herschieben zum Sieg kommen.

Man droht neue Mühlen an, so daß dadurch die blockierten frei werden, oder man bringt den Gegner so in Zugzwang, daß er, um eine Mühle zu verhindern, eine andere zulassen muß.

In der Aufgabe und der Preisaufgabe ist Weiß am Zug. Wie kommt er zu einer Mühle und damit zum Sieg? Ihre Lösung braucht nur bis zur Mühle zu reichen.

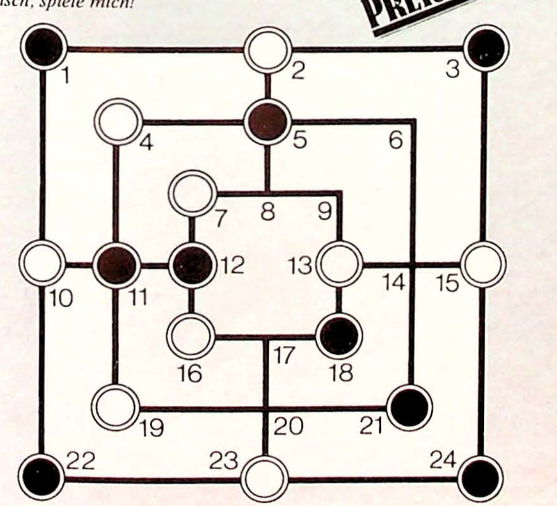
Schreiben Sie uns Ihre Lösung bitte in der folgenden Form:

	Weiß	Schwarz
1.	6–1	16–20
2.	5–4	usw.

Einsendeschluß: 26. 10. 85

Zu gewinnen sind drei Exemplare des Bandes *Mensch, spiele mich!*

PREISRÄTSEL



L Ö S U N G E N

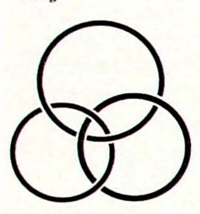
Kryptogramm
TEMPO = 71568
HEKTIK = 214704

Domino Magie
Sieht man vom Klappen um die Mittelachse ab, gibt es nur diese Lösung.

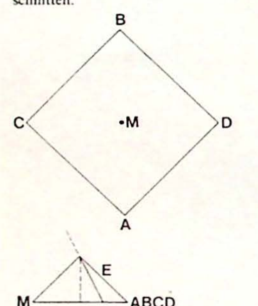
3	0	3
2		0
1		0
0	3	3

3	1	2
1		1
0		1
2	2	2

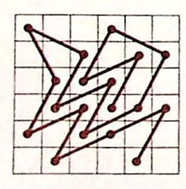
Knotig



Falten und Schneiden
A auf B, C auf D, AB auf CD falten. Die Kante E wird auf die Mittellinie des Dreiecks gefaltet und zurückgeklappt. Entlang der entstandenen Faltlinie wird nun geschnitten.

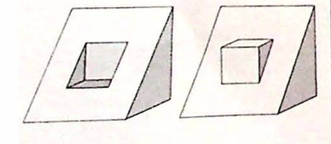


Springertour



Familientreffen
Tobias ist 18
Sabine ist die älteste, Maria die jüngste.

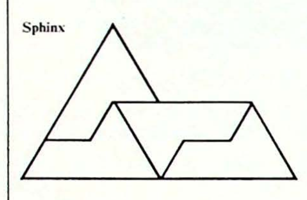
Merkwürdige Körper



Logische Reihe
Es geht nicht um den konkreten Zahlenwert, sondern um die Anzahl der Buchstaben.
Fünfzehn
Zwanzig
Sieben
Sechs
Neun
Elf

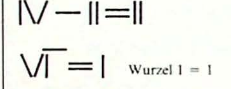
Typisch deutsch
Es ist die Zahl, in der die Ziffern 0 bis 9 mit ihren deutschen Namen in alphabetischer Reihenfolge stehen.

Sphinx



3 x 3
FBH, ACI, DGE

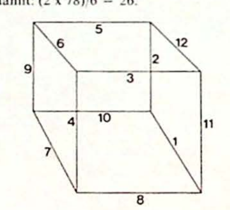
Römische Gleichung



√I = I   Wurzel 1 = 1

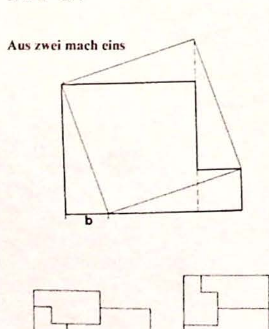
XI = II   Römisch 11 = arabisch 11

Magischer Würfel
Die Zahlen von 1 bis 12 summieren sich zu 78, jede Kante gehört zu zwei Flächen und es gibt 6 Flächen. Die Summe einer Fläche ist damit: $(2 \times 78)/6 = 26$.



Solitaire
z. B.:
1. D 4 – D 2
2. B 3 – D 3
3. E 3 – E 5 – C 5 – C 3 – E 3
4. F 3 – D 3
5. D 2 – D 4

Aus zwei mach eins

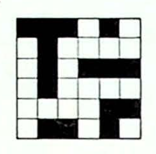


1–9

1 – 2   9
+ 4 – 3   8
5 – 6 – 7

Schnecke
Das 2. Bild läuft im Gegenuhrzeigersinn, die anderen im Uhrzeigersinn.

Black Box



Twixt
Aufgabe 1
Einzige Lösung: 1. E 5! (nebst entweder 3. D 4 – oder C 6 –).

Aufgabe 2
Es gibt keine Lösung. Schwarz gewinnt! Zum Beispiel: 1. E 5, 2. F 4 –!, oder 1. C 5, 2. B 6 –!, 3. E 4 – –, 4. C 4 –, oder 1. E 3, 2. C 3.

Aufgabe 3
Einzige Lösung: 1. D 3! Wenn jetzt 2. E 3 – (oder F 4 –), 3. D 7 –!, 4. C 6 –, 5. C 5 – –! oder 2. C 3 –, 3. E 5 –! oder 2. E 5, 3. C 5 –! oder 2. E 6 –, 3. E 4 –!, 4. D 4 –, 5. C 3 –, usw.
Aber nicht: 1. E 5?, 2. F 4 –!, oder 1. C 5?, 2. B 4 –!, 3. D 7 – –, 4. C 6 – –.

Mühle

Weiß	Schwarz
1. 6–14	5–6 oder 4
2. 2–5	3–2
3. 15–3	10–1
4. 22–10	23–22 oder 24
5. 8–7	

Weiß kommt zur Mühle 10–11–12 oder 16–17–18

Knobeleien auf dem Schachbrett
Der rollende Würfel
1. Die erste Reise, bei der die rote Seite nur auf a1 und h1 nach oben zeigt:
   a1 – d1 – d2 – c2 – c3 – b3 – b2 – a2 – a8 – b8 – b7 – c7 – c8 – d8 – d6 – b6 – b4 – c4 – c5 – d5 – d3 – e3 – e5 – f5 – f4 – g4 – g6 – e6 – e8 – f8 – f7 – g7 – g8 – h8 – h2 – g2 – g3 – f3 – f2 – e2 – e1 – h1
2. Die zweite Reise, bei der die rote Seite nie nach oben zeigt:
   a1 – a2 – b2 – b3 – a3 – a4 – d4 – d3 – c3 – c2 – e2 – e7 – c7 – c6 – d6 – d5 – a5 – a6 – b6 – b7 – a7 – a8 – h8 – h6 – g6 – g7 – f7 – f5 – h5 – h4 – f4 – f2 – g2 – g3 – h3 – h1 – a1

Abenteuerliche Turmwanderung
Victor Meally aus Irland fand eine Lösung, die wahrscheinlich nicht mehr zu überbieten ist. Der Turm legt 76 Feldschritte zurück und besucht dabei 63 Felder. Ein einziges Feld bleibt unbesucht:
e1 – e8 – h8 – h2 – b2 – b7 – g7 – g1 – d1 – d8 – a8 – a1 – c1 – c6 – f6 – f3 – a3

Persischer Weizen
Die Verdoppelung der Weizenkörner ergibt auf dem 64. Feld bereits eine Anzahl von 2 hoch 63, das sind 9 223 372 036 854 775 808 Körner. Die Gesamtmenge aller Körner ist zweimal diese Anzahl minus 1 oder ein paar tausendmal die gesamte jährliche Weizenernte der Erde. Das sind mehr als 18,4 Trillionen Körner. Würde man sie auf dem Festland der Erde (509 088 842 km²) regelmäßig verteilen, bei der Annahme, neun Körner würden einen cm² bedecken, dann lägen die Körner überall über 4 cm hoch. Kein Wunder also, daß der persische König dem Erfinder des Schachspiels den Wunsch nicht erfüllen konnte.

Quest-Chess
1. Kg1 – h1 (Der König muß zuerst aus dem Schach ziehen!)
2. g2 – g4
3. Dc3 × f3 *
4. e4 – e5
5. Df3 – a8 + (Te7 – e8)
6. Lb1 – h7
7. Da8 – a3
8. Tb 4 × b6 + (c2 – c4) oder (e8 – e7)
9. Sb3 × c5   9. Tb6 – b8 + +
10. Sc5 – e6 + +

Im 8. Zug bietet zwar die Dame Schach, doch hat der Turm dieses Schach ausgelöst, deshalb kann Weiß nicht die Dame, sondern nur den Turm noch einmal ziehen!

Sphinx
Der Wüstenforscher.
Mit einem Wasservorrat kommt der Wüstenforscher 20 Tage aus. Geht er z. B. 5 Tage lang in die Wüste, so kann er dort (in 150 km Entfernung vom Wüstenrand) einen Wasservorrat für 10 Tage hinstellen und anschließend wieder an den Wüstenrand zurückkehren. Durch mehrmaliges Hin- und Herlaufen kann er den Wasservorrat beliebig groß machen, das bedeutet aber praktisch, daß er die Wüste um 150 km verkleinert, denn der beliebig große Wasservorrat wirkt genauso wie der Rand der Wüste, an dem ja auch beliebig viel Wasser zur Verfügung steht. Da das Verfahren der „Randverlegung“ beliebig oft wiederholt werden kann, kann unser Forscher jede beliebig große Wüste durchqueren. Angemerkt sei noch, daß die Wahl der 150 km recht willkürlich ist. Es geht jede Entfernung, die kleiner ist als 10 Tagesmärsche.

Trivia
1. Rolls-Royce.
2. Nie.
3. Englische Aussprache der Buchstaben GP (= General Purpose, d. i. Allzweck-Fahrzeug).
4. 1904.
5. Bei etwa –25 Grad C. (zum Vergleich: Benzin –30 bis –50 Grad C).
6. Landshut.
7. 285.
8. Georg Köhler.
9. Ulm.
10. Reichenbach.

Der Wein und das Wasser
Nachdem zweimal umgefüllt wurde, sind beide Gläser gleichvoll. Die im Weinglas fehlende Weinmenge entspricht folglich genau der Wassermenge, die sie im Weinglas ersetzt, und ebenfalls der in das Wasserglas umgefüllten Weinmenge. Somit entspricht der Weinanteil im Wasser gerade dem Wasseranteil im Wein. Eine verblüffende Lösung, die man sich am besten damit erklärt, daß beim zweiten Umfüllen etwas Wein wieder zurücktransportiert wird.

Kommissar Bärenfett
C. war der Täter und nur er allein. Es gibt mehrere Möglichkeiten, das zu ermitteln. Die einsichtigste, wenn auch wenig elegante ist die, einfach alle Möglichkeiten durchzuprobieren (insgesamt 7) und diejenigen auszuscheiden, die auf einen Widerspruch führen.

Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in Heft 4/85

Titelseite

Die Definition lautet: „Das Magazin zum Spielen"

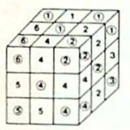
Je ein Exemplar des Buches „Mensch spiele mich!" haben gewonnen:

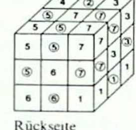
Gerhard Duda
Niederrheinstr. 18
4040 Neuss 23

Bärbel Straußwald
Adalbertstr. 41 b
8000 München 40

Dres. U.u.C. Siebenbürger
Mulanje Mission Hospital
P.O. Box 45, Mulanje/Malawi

Würfel für alle


Vorderseite


Rückseite

Je ein Exemplar des Buches „Mensch spiele mich!" haben gewonnen:

Franz Tecker
Elberfelder Str. 154, 5657 Haan 1

Harald Gerking
Herrstr. 79, 7000 Stuttgart 80

Christoph Bücker
Baroper Str. 335/Zi. 140, 4600 Dortmund 50

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen

	Verpackung					Regeln				
	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden
Demono	4	5	4	3	4	3	3	3	2	3
Dune	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
König der Sterne	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4
Martello	4	6	5	5	5	4	4	4	4	4
Zopp	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3

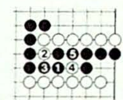
	Material					Originalität				
	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden
Demono	4	5	5	4	4	5	6	6	6	5
Dune	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4
König der Sterne	5	4	4	4	4	6	6	6	6	6
Martello	5	5	5	5	5	5	6	5	4	5
Zopp	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5

	Spielreiz					Kaufempf.				
	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden	Andersen	Ernst	Haas	L. U. Dikus	von Staden
Demono	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4
Dune	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
König der Sterne	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Martello	4	5	5	3	5	4	5	5	3	5
Zopp	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4

Go

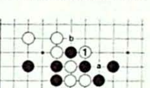
Problem 1

Durch 1 verbindet Schwarz alle seine Steine. Diese Art der Verbindung hat den netten Namen Bambus. Ein Bambus kann nicht zerschnitten werden.



Problem 2

Weiß muß mit 1 schneiden. Verbindet Schwarz mit a, spielt Weiß auf b und umgekehrt, in jedem Fall wird ein schwarzer Stein geschlagen.



Buchstabenlösung:
Problem 1: C
Problem 2: B

Je ein Exemplar des Buches „Mensch spiele mich!" haben gewonnen:

Inka Pingel
Schmarjestr. 8
2000 Hamburg 50

Vidar Aas
Bögata 120
N-3800 Bö I Telemmark

Peter Wulff
Altstadt 31
8300 Landshut

Mühle

Weiß	Schwarz
1. 3–15/ × 2	9–11 a) × 5
	b) × 4
2a. 14–6	
2b. 15–3	

Weiß öffnet durch einen Zug zwei Mühlen und gewinnt mit dem nächsten Zug.

oder:

1. 3–15/ x 2	9–6
2. 15–3	6–11/ × 3

3. 14–6 Mühle und gewonnen.
Schlägt Schwarz einen anderen Stein, kommt Weiß zur Mühle 2–5–8 oder 13–14–15.

Je ein „Großes Buch der Brettspiele" haben gewonnen:

Heinz-Eckhard Lüers
Weidenstr. 9, 2900 Oldenburg

Klaus Sielk
Bredenbekhörn 22, 2000 Hamburg 65

Jürgen Lanzendorfer
Sandweg 19, 7500 Karlsruhe

Twixt

Auflösung und Gewinner können wir leider erst im nächsten Heft bringen, weil Alex Randolph in Venedig wohnt und seine Auswertung uns vor Redaktionsschluß nicht mehr erreichte. Zumindest ein Teil der Strecke wird vermutlich noch mit der Postkutsche betrieben.

Endspiel

Der größte Witzbold, den wir bei der Vorbereitung der diesjährigen Deutschen Spielertage erlebten, war der Spieleautor namens Alfred Lumpe. Nach eigenem Bekunden „37 Jahre, Österreicher, Bauingenieur freiberuflich". Wäre er doch bei diesem Freiberuf geblieben. Statt dessen entwickelte er sein Spiel „Eroticon" und bat um Besprechung in der *SpielBox*, Teilnahme an den Spielertagen erwünscht. Hinter dem „Spiel" verbarg sich eine öde Würfelei über eine Strecke zwischen Einzel- und Doppelzimmern bis hin zu Separée und Königssuite. Zur Belebung der sechs (!) Mitspieler und -spielerinnen dienten Aktionskarten, auf denen so sinnreiche Befehle standen wie „Öffnen sie die Hose des Ihnen gegenübersitzenden Mitspielers . . ." oder „Saugen Sie an irgendeiner Brust". Der Spielverlauf ist vorstellbar, der Preis durchaus angemessen: DM 120,–. Auf eine Besprechung wie auf die Teilnahme an den Spielertagen mußte Alfred Lumpe leider verzichten.

*

Anruf im Juli: „Gibt es im Kursprogramm der Spielertage auch Wirtschaftsspiele?" Antwort der eigentlich nicht zuständigen Mitarbeiterin: „Nein. Was denken Sie sich? Für simple Kneipenspiele brauchen wir keine Kurse." Die sofortige Aufklärung führte zu Gelächter. Wirtschaftsspiele sind Spiele, die sich mit Vorgängen in der Volkwirtschaft befassen wie etwa *PlayBoss* (Ravensburger) oder *Vermögensbildung* (ASS). Diese Spiele sind auch im Kursprogramm.

*

Die Aufforderung im Juni-Heft der *Spielbox*, Nahaufnahmen von Gegenständen, die uns immer wieder über den Weg laufen, anzufertigen, damit daraus Fotorätsel hergestellt werden können, hat zur Einsendung guter Fotos geführt. Sie werden in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht. Es gab aber auch Merkwürdigkeiten. So fotografierte ein Leser einen Ausschnitt aus einem uni-roten Stuhlkissen (!) und stellte den Großausschnitt daneben, auf dem das rote Kissen auf einem weißen Gartenstuhl lag. Hätten Sie es erraten?

*

Das Echo auf die *SpielBox* unter den Spielwarenfachhändlern war bis etwa vor einem Jahr außerordentlich gering. Nur etwa 80 Fachgeschäfte hatten die Zeitschrift abonniert – allein die VEDES hat rund 5000 Mitglieder – und nur etwa 50 verkauften die *SpielBox* auch. Aber die Mühlen des Einzelhandels mahlen eben anders und langsamer. Nach den letztjährigen Spielertagen zeichnete sich eine Änderung ab: mehr und mehr Händler abonnierten die *SpielBox* und forderten Verkaufsdisplays an; fast täglich rufen auch Händler an und fragen nach Spielen, die in der *SpielBox* besprochen waren, die sie aber nicht kennen. Das nennt man Marktmacht, oder?

*

Was die *SpielBox* seit Jahren weiß, sonst gäbe es sie nämlich nicht, spricht sich zunehmend herum: Spiele und Spielen treffen auf immer größere Zustimmung in der Bevölkerung. Das Echo auf die Deutschen Spielertage beweist das ja ebenfalls. So veröffentlichte das Wirtschaftsmagazin *Capital* im Juli wissenschaftlich ermittelte Zukunftsprognosen über den Freizeitmarkt, zu dem auch Spiele und Spielwaren gehören. Dieser Freizeitmarkt soll laut *Capital* bis zum Jahre 2000 um sage und schreibe 32 Prozent steigen, während der private Verbrauch bis dahin nur um 24 Prozent steigt. Nach dieser Darstellung soll es auch mit Spielen und Spielzeug wieder aufwärts gehen und zwar um 22 Prozent bis zum Jahre 2000. Wer sich allerdings unter Spieleherstellern umhört, hört das genaue Gegenteil. Die *SpielBox* meint deshalb, da stimmt was nicht – und zwar bei den Herstellern, ihrer Werbung und ihrem Marketing. Eine Untersuchung der Kölner Unternehmensberatung BBE bestätigt das: Auf die Bitte, spontan Hersteller von Spielen und Spielwaren zu nennen, wurden von den Befragten nur sechs Hersteller von Spielen genannt und nur zwei davon erreichten Nennungen, die über fünf Prozent lagen: 10 Prozent der Befragten nannten spontan Ravensburger an erster Stelle, sieben Prozent Milton Bradley. Die anderen vier Firmen waren Parker (3%), Schmidt Spiel und Freizeit (3%), ASS (1%) und Franckh'/Kosmos (0,23%). Das zeigt: die direkte Ansprache des Bürgers und seine Information tun not. Womit wir wieder bei der *SpielBox* wären.

*

Wegen der Umstellung unserer Datenanlage auf das zur Zeit modernste System hat es aufgrund eines Programmfehlers in einzelnen Fällen Belieferungsschwierigkeiten gegeben. Wir bitten vielmals um Entschuldigung. Der Fehler ist inzwischen ausgeräumt.

*

Die von der *SpielBox* in der Novotel-Kette durchgeführten Spielturniere waren Erfolg und Mißerfolg zugleich: an den Rollenspielturnieren nahmen mehr als 1000 Spieler teil, während zum zweiten Turnier mit Brett- und Gesellschaftsspielen nur etwa 150 Spieler kamen. Wahrscheinliche Erklärung: Hinter den Rollenspielen stehen engagierte Clubs, und beim zweiten Turniertermin herrschte allerbestes Badewetter.

*

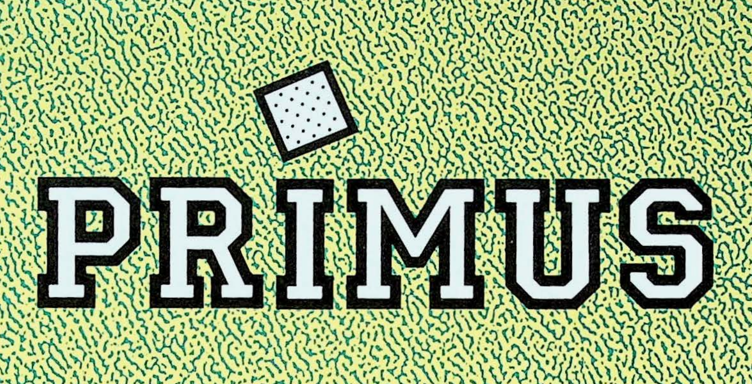
Das Taschenbuch *Spiel '85* hatte 338 Seiten, *Spiel '86* hat genau 74 Seiten mehr: 412. Der Grund dafür ist einfach zu nennen. Wer zum ersten Mal ein solches Taschenbuch herausgibt, erhält als erstes die Beschwerden jener, die vergessen wurden. Sie sind in der neuen Ausgabe berücksichtigt. Dann gibt es aber auch Kritik und Anregungen. Daraufhin haben wir das *Wörterbuch der Spiele* erweitert und die Rubrik *Spieleautoren und ihre Spiele* neu aufgenommen. Um die Benutzung schließlich zu einer reinen Freude zu machen, wurde das Taschenbuch mit der traditionellen Fadenheftung eingebunden und nicht nur im Rücken geklebt. Die Qualität ist eben ihren Preis wert. *Spiel '86* kostet DM 9,50 plus Versandkosten und kann ab sofort bestellt werden. Bestellkarte benutzen.

*

Die nächste SpielBox erscheint am 1. Dezember 1985

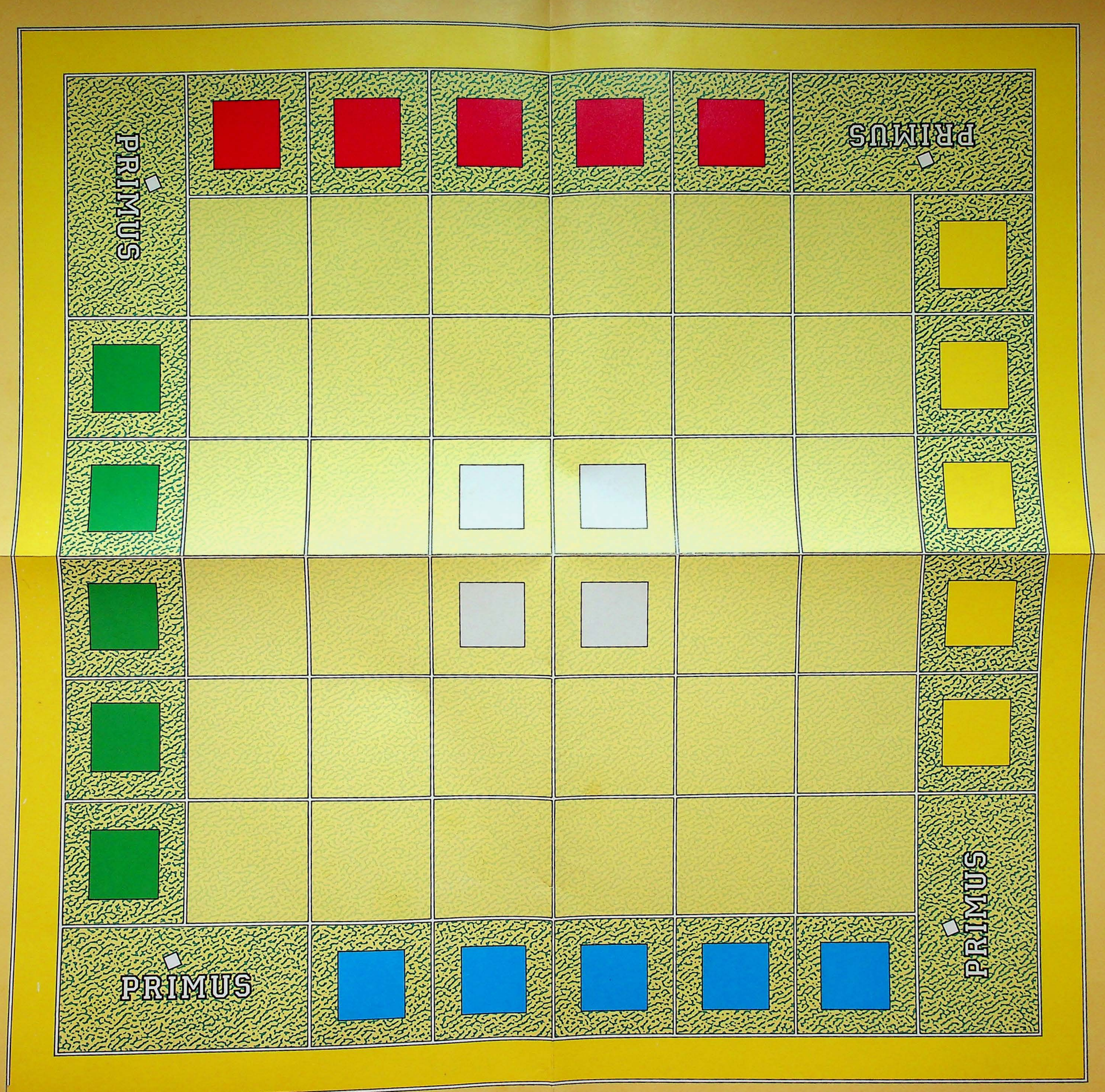


Spielen heißt nicht nur gewinnen,
ist mehr als siegen. Verlieren zu können ist
keine Nebensache. Die Herder-Spiele bauen darauf. Ihr
Erfolg beweist, daß Spiele zugleich kooperativ und spannend sein
können und vor allem Spaß machen. Die Herder-Spiele mit der neuen Spiel-
idee »Wer hilft – gewinnt« gehen auf die Phantasiewelt der Kinder ein, aktivieren ihre
Abenteuerlust und Entdeckerfreude und erfüllen ihr Bedürfnis nach Spaß und fröhlicher Gemein-
samkeit. **Feuerwehr** wurde in die Bestenliste zum Kritikerpreis »Spiel des Jahres 1984« aufgenommen,
Bärenspiel erhielt 1983 diese Auszeichnung. **Bärenspiel, Drachenspiel, Strandburg, Zauberkater** und **Fuchs, du**
hast die Gans gestohlen erhielten das bekannte Prädikat »spiel gut«.
Wer hilft-gewinnt
New
Regenbogenland
Rainbowland
Au pays de l'arc-en-ciel
Het regenboogland
Regenbogenland
Die neue Spielidee: Wer hilft – gewinnt
HERDER SPIELE
Regenbogenland
Eine lustige Jagd nach den verlorenen Farben des Regenbogens. Aufgepaßt! Der Zauberer möchte sie auch haben und gibt sie nicht wieder her!
Für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren.
Aventuria
Schatzsuche in den Drachenbergen
Wer hilft – gewinnt
Die neue Spielidee
HERDER SPIELE
Aventuria
Aventuria – *Schatzsuche in den Drachenbergen*
»Schließlich entschlossen sich der Sohn des Königs und seine jüngere Schwester, in Begleitung zweier Gaukler in das Land des Drachens aufzubrechen, um die geraubten Schätze zurückzuholen.«
Für 4 Spieler ab 8 Jahren.
New
Die neue Spielidee
Strandburg
Feuerwehr
Drachenspiel
Zirkusspiel
Fuchs
Wundergarten
Zauberkater
Abenteuerinsel
Bärenspiel
HERDER® SPIELE
Verlag Herder Freiburg



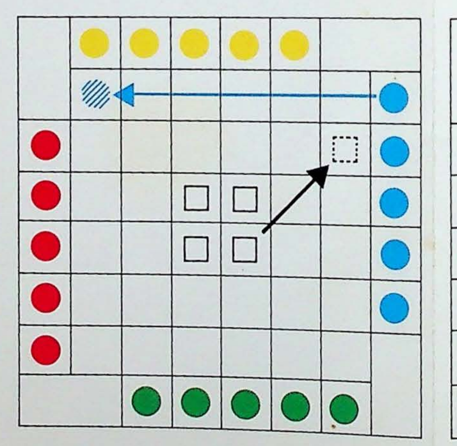
Ein strategisches Brettspiel
von
Roland Siegers und Robert A. Kraus



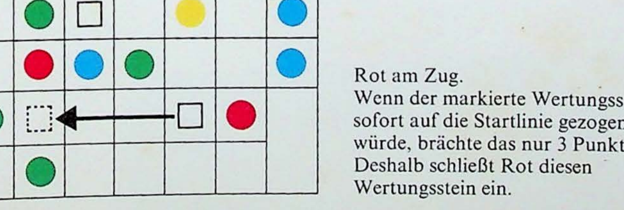

PRIMUS
PRIMUS
PRIMUS
PRIMUS

Beispiele

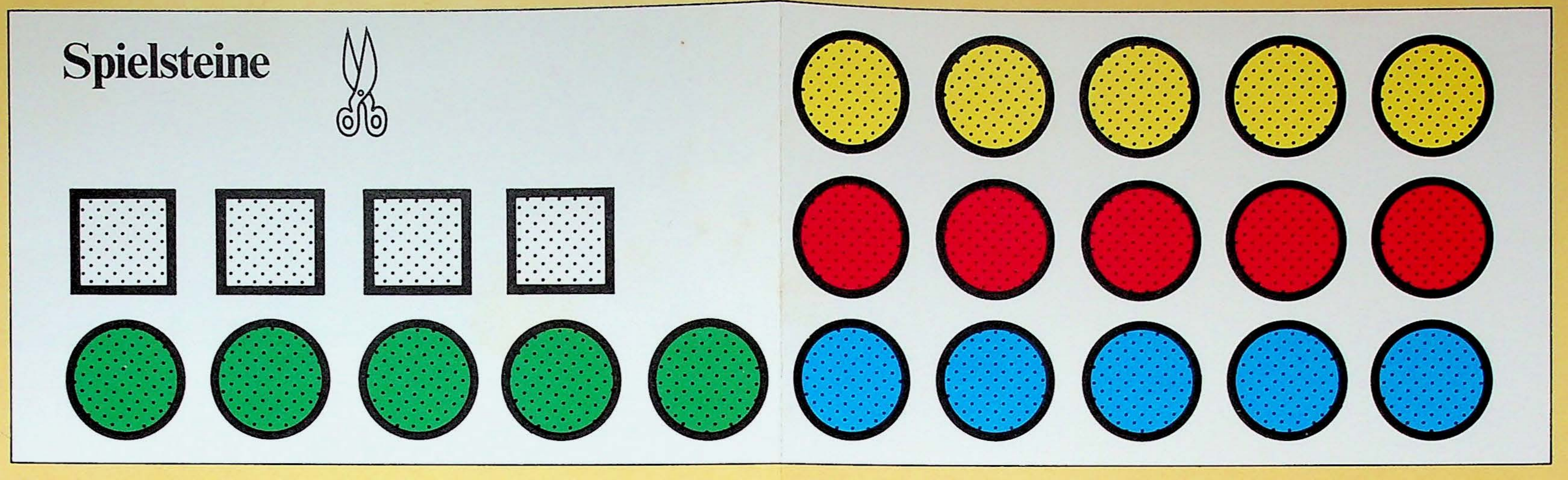


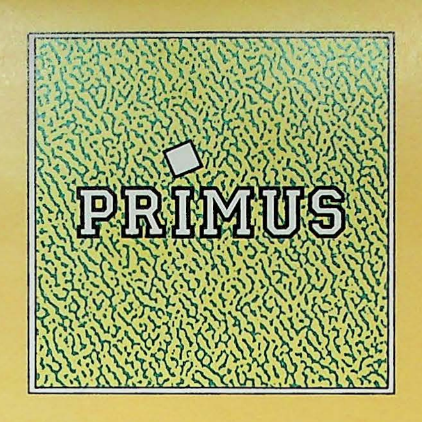


Blau = Startspieler
Möglicher erster Zug



Rot am Zug.
Wenn der markierte Wertungsstein sofort auf die Startlinie gezogen würde, brächte das nur 3 Punkte. Deshalb schließt Rot diesen Wertungsstein ein.


Spielsteine



Spielregeln

Kurzbeschreibung
Primus ist ein strategisches Brettspiel für zwei bis vier Personen. Bei diesem Spiel geht es darum, die höchst mögliche Punktezahl zu erzielen. Die Spieler versuchen ihre Wertungssteine auf ihre Startreihe zu ziehen; dabei zählt der zuerst eingefahrene Wertungsstein 3 Punkte, der zweite 6, der dritte 8 und der letzte 10 Punkte.

Vermerk des Autors
Die Grundidee zu *Primus* entnahm ich dem Spiel *Neutron* von Robert A. Kraus aus Chicago, das in der Zeitschrift „Spiel“ (Ausgabe 1979) erschienen ist. *Primus* ist eine Erweiterung dieser Spielidee. Außerdem ist es auch zu dritt und viert spielbar. Die wesentliche Neuerung dürfte allerdings die Punktewertung sein.

Ausstattung des Spiels
20 Feldsteine; je 5 in Rot, Gelb, Grün und Blau
4 weiße Wertungssteine
1 Spielplan
Spielanleitung

Ziel des Spiels
Ziel des Spiels ist es, die höchst mögliche Punktezahl zu erzielen, indem man einen oder mehrere Wertungssteine auf die eigene Startreihe zieht.

Spielvorbereitung
Bei zwei Spielern sitzen sich die Gegner gegenüber. Zu dritt und zu viert beansprucht jeder der Spieler eine Spielfeldseite. Die Spieler stellen ihre 5 Feldsteine auf die farblich markierten Startfelder. Die 4 weißen Wertungssteine werden auf die 4 zentralen Felder des Spielplanes aufgestellt.

Das Los ermittelt den Startspieler, die andern folgen im Uhrzeigersinn. Bei zwei oder drei Spielern spielt jeder für sich; bei vier Spielern können die beiden sich gegenüber sitzenden Spieler eine Mannschaft bilden, deren Punkte dann addiert werden.

Der Spielablauf
Ein Zug eines jeden Spielers besteht immer aus 2 Phasen. Die erste Phase besteht aus der Fortbewegung eines der 4 Wertungssteine, die zweite aus der Fortbewegung einer seiner 5 Feldsteine. Feld- und Wertungssteine werden in senkrechter, waagerechter und diagonaler Richtung gezogen; die so eingeschlagene Richtung muß maximal ausgenutzt werden, soweit es die freie Strecke erlaubt, d. h.,
– daß der Feldstein bis zum gegnerischen Spielfeldrand oder bis gegen einen anderen Wertungs- oder Feldstein gezogen werden muß,
– daß der Wertungsstein bis auf eine beliebige Startreihe, bis gegen einen anderen Wertungs- oder Feldstein oder bis gegen eine Spielfeldecke gezogen werden muß.

Feldsteine dürfen alle Felder betreten, außer die gegnerischen Startreihen. Wertungssteine dürfen alle Felder betreten.

Die Punktnotation
Sobald ein Wertungsstein ein Startfeld erreicht hat, schreibt sich der entsprechende Spieler die dafür vorgesehenen Punkte gut. Dieser Wertungsstein darf von keinem anderen Spieler mehr gezogen werden. Der Spieler, der ihn eingefahren hat, kann, wenn er am Zug ist, diesen auf ein freies Feld seiner Startreihe versetzen statt eines andern, sich noch im Spiel befindlichen Wertungssteins.

Ende des Spiels
Das Spiel endet, sobald alle 4 Wertungssteine auf die Startfelder gespielt worden sind. Als Hinweis noch einmal die einzelnen Punktwertungen:

Der zuerst eingefahrene Wertungsstein zählt 3 Punkte, der zweite 6 Punkte, der dritte 8 Punkte, der letzte 10 Punkte.

Es gewinnt der Spieler oder die Mannschaft mit der höchsten Punktezahl.

Variante
Die Feldsteine haben eine zusätzliche Bewegungsmöglichkeit: den Rösselsprung.